

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 11

N°11 AOÛT-SEPTEMBRE 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

AOÛT-SEPTEMBRE 1992

**180
PAGES**

47 nouveautés

CHUCK ROCK • MEGAMAN 3
STREET FIGHTER 2 • TAZMANIA
BATMAN RETURNS
SUPER MONACO GP 2
NINJA GAIDEN etc...

**LA NEC
32 BITS
encore
plus
ULTRA**

**LES
PREVIEWS** de la rentrée:

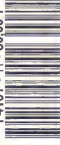
**SUPER STAR WARS (SFC) - SHADOW OF THE BEAST (LYNX)
THUNDERFORCE IV (MD) - MIC & MAC (MD) - AXELAY (SFC) etc...**

**MEGA
DOSSIERS**

**STREET
FIGHTER II
TOKI
SUR LYNX**



T4161 - 11 - 30.00 F





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

A dramatic, low-key photograph of a person in a flight suit sitting in a cockpit. The person is wearing a bright red seatbelt and is in the process of buckling it. The cockpit's instrument panel and various controls are visible in the background, illuminated by a soft, focused light that highlights the person and the seatbelt. The overall mood is serious and focused.

ATTACHEZ VOS CEINTURES.

COURRIER des lecteurs

Salut Jopyad!

La console de Matsushita et de Electronic Arts sera-t-elle une 8, 16, 32, 64, 128 ou 1024 bits?

Yann Joridebo

Il s'agira d'une console 32 bits dans laquelle un CD-Rom sera intégré dès la version de base. Elle en est pour le moment au stade du *fratras* puisque, d'après nos sources, elle ne sortira pas avant le prochain printemps, elle est dans les mains des ingénieurs de la SMSG (San Mateo Software Group), une firme montée pour l'occasion par Electronic Arts, Matsushita, et la Warner, qui détiennent respectivement 40%, 25% et 25% des parts, le reste étant partagé par des actionnaires de plus faible envergure.

Salut les copains!

Est-il vrai qu'il existe des petits films de 10 minutes sur Mega CD? Peut-on écouter des CD musicaux avec un CD-Rom (Mega CD)? Comment ça se passe quand un éditeur de jeux veut utiliser un personnage de dessins animés (ex: Tic et Tac, Mickey, Donald). Doit-il payer? Existe-t-il des jeux où l'on dirige un "méchant" et pas un "gentil": ça devient chiant de toujours délivrer une princesse ou de sauver l'univers. Quelle est la différence entre la Megadrive + Mega CD et la Wondermiga? Quel est le jeu composé du plus grand nombre d'épisodes?

Fred Jeannerod

Purée, lui, le nombre de questions. Salaud. Non, il n'existe pas encore de petit film, non. Mais quand il sortira en Europe, le Mega CD devrait être accompagné d'un CD comprenant des mini-clips de deux minutes environ.

Il est tout-à-fait possible de lire des CD audio sur un Mega CD, oui. Mais c'est nettement moins portable qu'un Discman.

Mickey, c'est quelqu'un de très connu, on peut même dire qu'il est relativement très célèbre. Si un éditeur veut l'utiliser dans un jeu, c'est parce qu'il sait bien qu'il y a des gens — et plutôt pas mal — qui aiment Mickey et qui vont être tenés d'acheter son jeu. Si Mickey est aujourd'hui très connu, c'est parce qu'il y a eu une équipe pour travailler dessus, pour en assurer la promo et pour le faire aimer du public (quand ils veulent, leur page de pub, chez Eurodisney). Il serait donc anormal, voire amoral, que des personnes puissent se mettre plein de ronds dans les foulées, comme ça, gratuitement, en profitant d'un boulot fourni par d'autres. Pour que l'éditeur puisse espérer bénéficier de l'image conçue par Disney, il faut qu'il la "loue", en payant des droits. Généralement, c'est très cher. Pour un

magazine, c'est différent. Par exemple, en couverture du numéro 3 de Jopyad, nous avions mis Mario. Nous n'avons rien payé, nous avons simplement demandé l'autorisation auprès de Nintendo, puisque, en quelque sorte, nous assurons un peu la promotion de leur mascotte et que le canard ne parlait pas que de Mario (il est vraisemblable qu'un canard avec Mario en couverture se vendra plus que le même avec un banal chat en couverture, mais ça n'est pas strictement vérifiable).

Il existe peu de jeux où tu incarnes un "méchant". Le seul titre qui me vienne à l'esprit, c'est Rampage, où tu diriges des gros monstres qui doivent casser les beaux immeubles et manger les petites filles sans défense. Le problème, c'est qu'un jeu où tu aurais le rôle d'un *sale dealer* ("merde"), d'un *kidnappeur* ou d'un *violateur* se vendrait très mal, dans la mesure où ce sont des valeurs qu'aucun parent ne souhaite inculquer à ses gosses. Et ton argent de poche, qui te le donne, si ce ne sont pas tes parents? Le premier qui répond "Mon argent de poche, je le gagne en vendant du teusch dans la cour de récréation et en mettant ma petite sœur sur le trottoir", c'est un coup de boule.

La Wondermiga, c'est un pack comprenant la Megadrive et le Mega CD mais bénéficiant quand même de petits atouts supplémentaires: une interface MIDI (pour brancher un synthé), un système permettant le karakéo (un truc rigard que les japonais adorent faire: chanter dans un microphone sur des images, tu chantes sur des clips, c'est toi la vedette. Chouette...) et la lecture de CDG (CD graphiques, un *slide-show* d'images). Par ailleurs, il est plus rapide, un peu (pas beaucoup).

Tu as la saga des Ultima, on en est au 6 sur Megadrive et Super Famicom (et 7 sur PC, sans parler de l'extraordinaire Ultima Underworld). Il y a aussi Valis 4 (Nec), Y'S 3 (Megadrive), Rayxambler 3 (Nec) et, bientôt, Thunder Force 4 (Megadrive).

Salut les pote!

J'ai la Lynx et je trouve qu'il n'y a pas assez de jeux.

Thomas Bertrand

Au risque de passer pour une curiosité, je n'hésite pas à dire que la Lynx est une excellente portable, qui vaut bien celle de Sega. Il faut juste avoir essayé des jeux comme *Blue Lightning*, *Chip's Challenge*, *S Shanghai*, *California Games*, *Cheekered Flag* ou *Warbirds* qui sont tout bonnement extraordinaires (surtout quand on joue à plusieurs, dans le cas des trois derniers). Mais, tu as raison, et c'est pour cela qu'il est de bon

ton de dénigrer la Lynx, il y a trop peu de jeux. Hélas, ça n'est pas nouveau, Atari Corp (et encore moins Atari France) n'a jamais su défendre ses machines, quand bien même elles étaient fabuleuses. Heureusement, ils semblent vouloir relancer leur machine avec une nouvelle vague de jeux tels que *Lemmings*, *Super Off Road*, *Pit Fighier*, *Double Dragon*, *Cabal*, *Switchblade 2*, *Eye of the Beholder*, *Sbadow* de la Dead, et bien d'autres titres, une trentaine en tout, sans compter ceux de Telegames. Je viens juste de voir *Batman Returns* qui sortira cet été. Il est un peu hard mais devrait faire changer pas mal d'avis sectaires quant aux jeux Lynx.

Salut les amis!

Existera-t-il un jour un *Street Fighter 2* sur Megadrive? Est-il vrai que la Super Nintendo pourra concurrencer la Neo-Geo? Si oui, comment? Quand vous testez un jeu, vous pourriez mettre le nombre de niveaux, ça quand on met 40 francs dans un jeu, on voudrait tout de même qu'il soit long. Dans votre dernier numéro, une page de courrier, c'est mesquin.

Nous avons entendu des rumeurs selon lesquelles *Street Fighter 2* ferait effectivement l'objet d'une adaptation sur Megadrive. Naturellement, comme ce sont des rumeurs, nous ne pouvons pas vous donner une date de sortie, inutile de nous téléphoner pour nous le demander.

A tous les coups, les possesseurs de Neo-Geo vont s'offusquer, mais tant pis, je prends sur moi, il est tout-à-fait imaginable que la Super Nintendo puisse un jour concurrencer la Neo-Geo, et, à mon avis, quand tu vois des jeux comme *Super Aleste* ou *Street Fighter 2*, c'est déjà fait. Cela dit, il ne faut pas non plus s'enflammer, la Neo-Geo est encore au-dessus, ce ne sont jamais que deux titres. Mais SNK devra faire attention à deux choses: d'une part, ces nouveaux produits annoncent une nouvelle génération de jeux sur Super Nintendo, les programmeurs semblent enfin bien maîtriser la bécane et tirer parti de ses meilleures capacités, et, d'autre part, le CD-Rom Nintendo viendra doper la machine dans bon temps de temps maintenant. Je serais SNK, je baisserais mes prix vite fait.

Généralement, nous indiquons le nombre de niveaux de chaque jeu teste. Attention, je précise, il n'est pas donné dans la petite fiche technique, mais dans le tout lui-même. Ab bé oui, il faut lire le texte, ab oui.

Une page de courrier, c'est mesquin, oui, tu as raison. Attention, lecteurs, nous allons faire quelque chose de très mesquin, là, maintenant. Attention, 1, 2, 3. C'est fini.



ASTUCES	162
PETITES ANNONCES	174
ABONNEMENT	141
MEGA DOSSIER	
MAGICAL GUY sur Megadrive	107
MEGA DOSSIER:	
TOMI sur Lynx	127
SPECIAL ASTUCES SFF	136

NES

MEGAMAN 3	48
HOOK	50
HIGH SPEED	52
FOUR PLAYERS' TENNIS	54
ADVENTURE ISLAND II	56
NES OPEN	58
TERMINATOR II	60

MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK	64
MARBLE MADNESS	66
NINJA GAIDEN	68
GP II AYRTON SENNA	70
ARCADE SMASH HIT	72
SUPER SPACE INVADER	74
AIR RESCUE	76
PUTT AND PUTTER	78

MEGADRIVE

TAZMANIA	80
KRUSTY FUN HOUSE	84
GRANDSLAM	86
DAVID ROBINSON	88
CHUCK ROCK	90
CADASH	94
SPLATTER HOUSE II	96
ARCH RIVALS	98
AYRTON SENNA'S GP II	100

EUROPEAN SOCCER	104
-----------------	-----

NEC GEO

NINJA COMMAND	116
KING OF MONSTER II	118

NEC

MICROSS 2036	120
ADVENTURE OF CHRIS	122

LYNX

BATMAN LE RETOUR	124
------------------	-----

SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II	132
MAGIC SWORD	142
KRUSTY'S FUN HOUSE	144
SUPER DUNKSHOT	146

GAMEBOY

ASTEROID'S	148
CENTIPÈDE	149
MISSILE COMMAND	150
FOOT INTERNATIONAL	151
ÆTROID II	FC 159
MEGAMAN	FC 159
KID ICARUS	FC 160
TRAX	FC 160

GAME GEAR

WIMBLEDON	152
SUPER KICK OFF	153
OLYMPIC GOLD	154
AERIAL ASSAULT	156
FANTASTIC NAVIGATION	156
DEVILISH	FC 155

EDITO

Salut les Segamaniques, les Nintendophiles, les NECcrophages et les Lynxatariens! Vous allez être gâtés cet été avec toutes ces nouveautés que nous vous présentons. Quand vous lirez ces lignes, vous serez peut-être en train de vous dorer sur les plages en recherchant un coin d'ombre pour taquiner votre Game Boy ou votre Game Gear. A moins que vous n'ayez choisi de rester enfermés tout l'été dans une chambre obscure en compagnie de votre console préférée, auquel cas nous vous souhaitons de bronzer grâce aux rayons de votre moniteur!

L'événement du mois, c'est, bien, sûr l'arrivée du tant attendu Street Fighter II et nous en avons profité pour réaliser un dossier complet sur les innombrables coups disponibles dans ce magnifique jeu. Quels petits veinards, les possesseurs de la Super Famicom! D'autre part, nous ne saurions que trop vous conseiller de jeter un coup d'oeil à notre article sur la 32 bits NEC, dans la rubrique news. En voilà une console qui promet beaucoup, mais il va vous falloir être patients car elle ne sortira pas demain!

L'été sera chaud pour les consoleux, et toute l'équipe de Joypad vous souhaite de bonnes vacances... et bons jeux!

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par **CHALLENGE** Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris •
Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOU, Gérard KANOU, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.
Directeur de la publication: Marc Andersen • **Rédacteur en chef:** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette:** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture et Nanard le renard des News:** LINOS • **Coordination technique:** Claude LUCAS
• **Publicité:** Isabelle WEILL • **NEWS:** J'm DESTROY • **Trucs & astuces:** Steph et Greg NTC • **Correspondant:** USA : Sendai Publications • **JAPON:** Beep Megadrive - The Super Famicom • **Directeur des ventes:** PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60, Terminal EB6 • **Modification de service et réassort:** N° VERT: (1) 05 19 84 57.
Photogravure: PPO, RPM et Intégral • **Imprimé par** J.L. Sa • **Distribution:** Transport Presse.
Illustration de couverture: Illustration de couverture: **CHUCK ROCK**
Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Tirage 110 000 exemplaires.

LE
CH



OLYMPIC GOLD

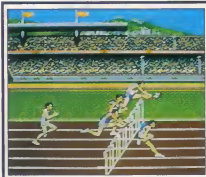


U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE

COPYRIGHT © 1988, COOB'92". "Avec l'aimable autorisation de la COOB'92, S.A." "SEGA" est une marque de Sega Enterprises Ltd. "Coca-Cola" est une marque déposée de la compagnie Coca-Cola. © 1992. Tous droits réservés. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. Tél: (+44) 21 625-3366.

PLUS GRAND CHALLENGE SPORTIF

Mega Drive



110 METRES HAIES

Master System/Game Gear



PLONGEON

Mega Drive



LANCER DE MARTEAU

Master System/Game Gear



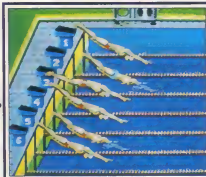
SAUT A LA PERCHE

Master System/Game Gear



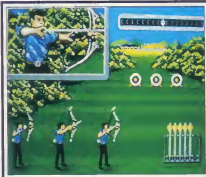
100 METRES

Mega Drive



200 METRES NAGE LIBRE

Mega Drive



TIR A L'ARC

Master System™

Barcelone. Les Jeux Olympiques. La chance de votre vie pour faire vos preuves dans la plus grande arène sportive du monde.

L'appogée d'amitié de préparation et d'entraînement n'est qu'à une fraction de seconde... l'émotion, la passion de la lutte... la totale intensité de la compétition.

Vivez l'expérience de l'événement réel - avec Olympic Gold sur le Sega Master System.

Battez un record olympique... suivez un record du monde. Communiquez toute l'énergie physique dont vous êtes capable à votre console préférée! Olympic Gold sur le Master System: la suprême challenge sur la suprême console de jeux.



Les Jeux Olympiques 1992, le premier événement sportif du monde, est maintenant disponible sur la première console du monde, la SEGA Mega Drive. Olympic Gold capte les passions, les tensions et les sensations fortes de l'événement réel.

La compétition est difficile, mais vous avez suffisamment de puissance 16 bits pour montrer qui vous êtes et les vaincre tous. Grâce à votre talent, votre détermination et votre force, vous acquiessez tous vos adversaires. Et bien sûr, la qualité des graphismes et du son d'élite est remarquable.

Game Gear

Pour les amateurs de sport et d'action: Olympic Gold sur Game Gear. Le suprême challenge sportif sur la suprême console portable en couleur.

Grâce à son écran haute résolution et à la grande précision des détails, vous obtenez une image si claire et si précise que vous croyez vraiment être dans le feu de l'action.

Que ce soit sur la piste, sur le terrain ou dans la piscine.

Seuls les plus forts - l'élite - sortent indemnes de ce test de force, de détermination et d'endurance.

Les photos d'écran sont destinées à illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent varier considérablement en qualité et en apparence selon le format et dépendent des spécifications de la console.

Vivez l'expérience de l'émotion, de la passion et du véritable esprit de l'un des plus grands événements sportifs de notre histoire. Vivez l'expérience d'Olympic Gold. Il n'y a pas de plus grand honneur que de représenter votre pays et vous mesurer à l'élite mondiale pour remporter les titres les plus convoités. 7 disciplines olympiques vous séparent du sommet de la gloire.

Il vous faudra du courage, de la force, du talent et de la détermination pour vaincre. Olympic Gold - le Challenge!

DISPONIBLE SUR

SEGA™

PAR



NEWS

PREVIEWS

LE BIG CATACLYSME

LEASURE SUIF LARRY

SIERRA
MEGA CD



Larry Laffer est un sacré numéro. Eh oui, dans ce satané monde, il n'y a qu'un seul truc qui l'intéresse vraiment, c'est le sexe. Pas de problème, vous avez bien tous lu: le sexe. Remarquez que lorsque l'on a une démarche et une dégaine comme la sienne, ce n'est pas étonnant. Avec son costume deux pièces et sa cravate, il arpentera les rues d'une ville américaine à la recherche de l'âme sœur. Ce jeu de Sierra est tout simplement brillant. Ultra simple d'utilisation, d'une beauté remarquable avec des musiques plus qu'attirantes, ce jeu d'aventure est l'un des meilleurs que je connaisse sur micro. Et en plus, du début à la fin, toute l'action est pigmentée de réflexions rigolotes qui donnent à ce jeu une extraordinaire envergure. Il ne

nous a pas encore été communiqué par Sierra de date définitive pour la sortie de Leisure Suit Larry sur Mega CD. Nous attendrons ce jeu de pied ferme.



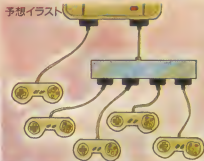
LUCAS
MEGA CD

MONKEY ISLAND

Monkey Island est l'un des jeux d'aventure phare sur PC. Il pourrait également le devenir sur Mega CD, tant cette réalisation est captivante lorsqu'on s'y penche un peu. L'intrigue est géniale, les sons sublimes, les animations et les décors de fond absolument "extra". D'une conception révolutionnaire, Monkey Island est un jeu que l'on aimerait voir arriver au plus vite sur Mega CD.



EN DIRECT DU JAPON: NOUS SOMMES COSMOPOLITES



MSXiens et MSXiennes, vous souvenez-vous... il y a longtemps de cela, était créé le jeu SD Snatcher par un certain Konami (eh oui, le Konami). Une splendeur d'intérêt.

Aujourd'hui, Konami va enfin programmer sur CD-ROM 2 Nec et son premier vrai jeu sur ce support sera Snatcher, la version revue et corrigée du célèbre jeu qui déboulera sur le marché nippon au cours du mois d'août. Espérons que ce CD sera le premier d'une longue et prospère lignée de Best Of (à quand Metal Gear 2 ?).

Parlons Super Famicom. C'est Hudson qui créa, il y a longtemps de cela, pour la Nec, un quintupleur permettant des délirés à cinq, avec notamment le jeu Bomber Man. C'est ce même Hudson qui mettra en vente le 7 août le Super Multi Pad qui, en se branchant sur le port Pad 2, permettra à cinq joueurs de profiter des plaisirs nectarines de la SFC avec, cette fois, le jeu Super Momotaro 2 qui sortira en même temps.

Enfin, je terminerai ces news par un exemple démontrant le succès du jeu Street Fighter 2 au pays du soleil levant. En effet, le 31 mai, les journalistes japonais ont eu la chance de voir en exclusivité les premières images du téléfilm Street Fighter 2. L'action se passera aussi bien dans le désert qu'à San Francisco et les deux héros seront, bien entendu, Ryu et Chun Li. Ce téléfilm donnera également lieu à un film mais nous ne connaissons pas les dates de sortie, alors, les fans de SF 2, patience...



MEGADRIVE

JUNKER'S HIGH

Dans Junker's High vous êtes au volant du dernier cri dans le domaine des bolides de course. Votre but, tracer comme un fou pour arriver le premier à la ligne finale. D'une exécution excellente, Junker's High nous a beaucoup impressionnés par sa qualité et sa rapidité dans ses scrollings 3D.

Programmé sur une cartouche de huit mégas, ce titre sera disponible dans le courant du mois d'août, si tout se passe bien. Et pourquoi cela ne se passerait-il pas bien? je vous en pose, moi, des questions?



WILLY BEAMISH

SIERRA
MEGA CD

Willy Beamish est un petit garçon à qui il arrive toujours des tonnes de milliards d'aventures et de catastrophes. C'est dingue, ce pauvre garçon ne peut pas faire un pas sans qu'une calamité ou une catastrophe ne lui tombe sur la tête. Superbement réalisé, toujours par Sierra (décidément ils mettent le paquet sur Mega CD), Willy Beamish est une aventure croustillante qui vous inondera de plaisir lors de sa sortie prévue pour la fin de l'année.



UN CONFREERE QUI A LA PECHE

SUPER POWER est un tout nouveau magazine, entièrement destiné aux fous, tarés, cinglés, des consoles NINTENDO.

Dans le premier numéro de SUPER POWER, vous retrouverez toutes les dernières nouveautés sur GAME BOY, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICOM et sur NINTENDO. Comme SUPER POWER est un magazine entièrement indépendant, il sera libre de dire ce qu'il veut, quand il veut et comme il veut, ce qui n'est pas le cas de toutes les publications dédiées, et ceci est un avantage indéniable pour le lecteur. Outre les derniers tests en date, vous retrouverez également dans SUPER POWER, un dossier génial sur STREET FIGHTER II, le jeu du siècle, des mega dossiers sur SUPER MARIO WORLD sur SUPER NINTENDO et SNAKE'S REVENGE sur la NES. Avec des astuces comme s'il en pleuvait et un reportage complet sur le CES de CHICAGO, le premier numéro de SUPER POWER s'annonce comme le magazine référence des possesseurs de Consoles NINTENDO.

De plus, 50 SUPER NINTENDO sont à gagner et vous trou-

verez un poster géant de STREET FIGHTER II, plus un GUIDE détaillé qui teste et commente plus de 300 jeux sur toutes les NINTENDO. Quelle aubaine! Disponible chez tous les marchands de journaux depuis quelques jours, ne ratez pas l'occasion d'être un SUPER POWERMAN tout puissant et d'avoir la culture NINTENDO.



**SUPER
FAMICOM**

PRO SOCCER II

Tous ceux qui ont eu la chance de connaître Kick Off sur micro (cela me coûte de le dire, mais de temps en temps il faut bien), ont été

un petit peu déçus par la réalisation de Pro Soccer sur Super Famicom. Devant cette constatation, les programmeurs ont essayé d'arranger le coup en produisant cette suite: Pro Soccer II qui devrait combler les trous laissés par Pro Soccer. Avec plus d'options et une "jouabilité" supérieure, Pro Soccer II devrait être le Kick Off que l'on attendait sur Super Famicom.



**LUCAS ARTS
SUPER
FAMICOM**

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Cet épisode des épopées d'Indy est complètement inédit car jamais sorti au cinéma. Dans la peau du célèbre archéologue, vous devrez, une fois de plus, retrouver des objets sacrés, au nez et à la barbe des Allemands qui seront à chaque instant derrière vos basques pour vous faire pouter

la partie. Cette aventure entièrement graphique est sublime. Doté d'une bande sonore à la hauteur des ambitions du support, Indiana Jones and the Fate Of Atlantis méritera tous les regards lorsqu'il sera disponible. Quand? C'est encore un mystère.



GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILY	239,00	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND II	239,00	MEGAMAN 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	METROID	239,00
ALLEYWAY	199,00	MICKY DANGEROUS C	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MICKY MOUSE 2	239,00
BASEBALL	149,00	MUSK COMMAND	239,00
BATMAN	199,00	MOTOCROSS	199,00
BATMAN RETURN	239,00	NAIL N SCALE	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NAVY SEALS	239,00
BATTLE JUICE	239,00	NEBIS 2	239,00
CRACKERS OF STEEL	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA BOY	239,00
BUBBLES	239,00	NINJA GAIDEN	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
CHASE HQ	199,00	NINJA TURTLE	239,00
CHESMASTER	239,00	PACMAN	199,00
DAE DALIAN OPUS	149,00	PIPE DREAM	149,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PI FIGHTER	239,00
DOUBLE DRAGON	199,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00	PUNISHER	239,00
DR MARIO	199,00	R TYPE	239,00
DUCK TALES	239,00	RAIDERS MISSION	199,00
F1 RACE	199,00	RESCUE OF PRINCES	199,00
F1 SPIRIT	199,00	ROGUE RABBIT	239,00
FASTBALL 2000	239,00	SHANGHAI	149,00
FASTEST LAP	239,00	SIMPSONS	239,00
FERRARI GP	239,00	SOCCER	199,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	SPIDERMAN	199,00
FINAL FANTASY	239,00	STAR TRIP	239,00
FINAL FANTASY II	239,00	SUPER RC PRO AM	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	239,00	SUPER RAMPAGE	199,00
GRANDSLAM	239,00	TERMINATOR II	239,00
GRIMMINS 2	239,00	THE FLASH	239,00
HOOK	239,00	THE LUNAR	199,00
HUDSON HAWK	239,00	TRADUCT FRENCH-ENGLISH	239,00
KUNG FU MASTER	239,00	TURN N BURN	239,00
		WORLD CUP SOCCER	239,00
		WORLD ICE HOCKEY	239,00
		YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES :
590 F
GAME GENIE
POUR MEGADRIVE : TEL

MEGA C.D.
+ ERNEST EVANS 2 590 F
ERNEST EVANS
HEAVY NOVA
SOUL FENCE
WONDER DOG
TEL

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+QUACK SHOT 1 129 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	289,00	JAMES POND	349,00
AYRONS BENNA GP	449,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
BEAST WARRIORS	449,00	MARBLE MADNESS	429,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MARIO LEMUEUX HOCKEY	349,00
CIRCLE BUSTER	449,00	MARVEL LAND	289,00
DARLUS 2	349,00	MEGAPLAN	289,00
DARK CASTLE	349,00	MICKY CASTLE	349,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	449,00	MOONWALKER	259,00
DECAP ATTACK	259,00	OLYMPIC GOLD	429,00
DESERT STRIKE	429,00	PGA TOUR GOLD	449,00
DIANA	349,00	PI FIGHTER	389,00
DRAGON EYES III	449,00	POPULOUS	289,00
E-ACE HOCKEY	449,00	ROAD RASH	349,00
EL VENTO	400,00	SIMPSONS: KRISTY FUN HOUSE	449,00
F1 CIRCUIT	289,00	SONIC	349,00
F1 GRAND PRIX 80 Hz	289,00	SPIDERMAN	259,00
F22 INTERCEPTOR	449,00	SPLATTERHOUSE 2	449,00
FAIRY TALE ADVENTURE	349,00	STEEL CAPTIVE	349,00
FANTASIA	289,00	STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	349,00
FATAL REWIND	349,00	SUPER REAL BASKET BALL	349,00
FURY GP	319,00	SUPER VOLLEY BALL	349,00
SUPER MONACO GP	289,00	TENNIS TOURNAMENT	449,00
GALAXY FORCE 2 80 Hz	249,00	TERMINATOR	449,00
GHOULS N GHOSTS	249,00	THUNDERFORCE III	449,00
IMMORTAL	429,00	TOE JAM & EARL	389,00
J MONTANA 2	429,00	TOKI	429,00
J MADON 92	429,00	TURBO OUT RUN	429,00

2. GABRIEL JACQUAIS MEGADRIVE JACQUAIS MEGADRIVE JACQUAIS MEGADRIVE JACQUAIS

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	349,00	KID CHAMELEON	389,00
ARROW FLASH	199,00	MAGICAL MAT	199,00
BLOCK OUT	159,00	PHELIOS	199,00
CRACKDOWN	159,00	QUACK SHOT DONALD	199,00
TRICK DUCKY	199,00	ROBOTO	349,00
GOLDEN AXE 2	289,00	SAILOR	199,00
GYMNOCH	199,00	SWORD OF SWODAN	199,00
HELL RIDE	289,00	WANI WANI WORLD	199,00
JERRY MASTER	199,00	WONDERBOY	199,00
JORDAN VS BIRD	349,00	XDR	199,00

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

SUPER NES USA

SUPER NES USA+MARIO 4
+ Prise peritel 1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM-PRISE PERITEL 1 390 F
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX 1790 F
(SAUF STREET FIGHTER II)

ADAMS FAMILY	549,00	ADVENTURE ISLAND	549,00
BILL LAMBERS BASKETBALL	549,00	BATTLE BLAZE	549,00
CASTLEVANIA 4	549,00	BATTLE GRAND PRIX	549,00
CHESSMASTER	549,00	CASTLEVANIA	499,00
CONTRA III	549,00	CONTRA SPIRIT	549,00
F ZERO	549,00	GUNDAM 91	439,00
FINAL FANTASY 2	549,00	GRANDSLAM	549,00
FINAL FIGHT	549,00	HAT TRICK HERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00	HOOK	499,00
HOME ALONE	549,00	LEMMINGS	499,00
KICK N' KLAUS	549,00	NEW 3D SIMULATION GOLF	549,00
JOE & MAC	549,00	OHIEDO	499,00
LEMMINGS	549,00	PARCOURS	549,00
PILOT WINGS	549,00	PILOT	549,00
POPULOUS	439,00	POPULOUS	399,00
R P M RACING	549,00	PRINCE OF PERSIA	499,00
RAIDEN	549,00	PUZZLE	499,00
SMART BALL	549,00	PUZZLE	499,00
RIVAL TURF	549,00	PUZZLE	499,00
DRACON	549,00	PUZZLE	499,00
SIMPSONS: KRISTY'S FUN HOUSE	549,00	PUZZLE	499,00
STREET FIGHTER II	549,00	PUZZLE	499,00
SUPER BATTLE TANK	549,00	PUZZLE	499,00
SUPER DUCK	549,00	PUZZLE	499,00
SUPER R TYPE	549,00	PUZZLE	499,00
SUPER TENNIS	549,00	PUZZLE	499,00
SUPER STEELMANIA	549,00	PUZZLE	499,00
TOP GEAR	549,00	PUZZLE	499,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00	PUZZLE	499,00
TURTLES IV	549,00	PUZZLE	499,00
ULTRA MAN	549,00	PUZZLE	499,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00	PUZZLE	499,00
ZELIX	549,00	PUZZLE	499,00

GENIAL !!! ADAPTEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE 199 F
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises !

ADAPTEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 1 090 F - GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 60 F

ALIEN SYNDROME	249,00	SHINOBI	249,00
BUSTER BALL	249,00	SILVER	249,00
CHESS MASTER	249,00	SONIC	249,00
DONALD DUCK	199,00	SPIDERMAN	249,00
MICKY-ILLUSION	249,00	SUPER KICK OFF	249,00
WONDER WORLD 2	249,00	SUPER MONACO	219,00
OLYMPIC GOLD	249,00	WONDERBOY	219,00
OUT RUN	249,00		
SHANGHAI II	199,00		

ADAPTEUR POUR
CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX

PRIX

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Frais de port (console : 50 F) 20 F

TOTAL A PAYER

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ carte bleue
☐ Contre-remboursement + 35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Je joue sur : ☐ SUPER NES ☐ NES ☐ MEGA CD ☐
☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME BOY ☐
☐ GAME GEAR ☐

Numéro :
Date de validité :
Signature :

**TENGEN
MEGA CD**

RBI BASEBALL IV

Tengen se lance dans le développement de titres sur Mega CD. Comme tout le monde actuellement s'y met, c'est un moindre mal!

Avec la capacité mémoire de ce périphérique, Tengen propose un baseball comme on en a rarement vu, très proche de la réalité. D'accord, je n'ai jamais assisté à un match de baseball sur le terrain même, mais au vu de mes connaissances, il semble que RBI IV soit proche de ce qui se passe réellement sur un terrain. Les graphismes sont poussés à l'extrême et les animations, oh oui, les animations sont splendides. Malheureusement, RBI IV est une simulation de baseball et je doute fort qu'elle intéresse un grand nombre d'entre vous.



INFO

LE SUPER TOUR 92

Au cours de cet été, un semi-remorque (comprenez un gros camion avec tout plein de consoles dedans) fera le tour de la France pour vanter les mérites de la Super Nintendo. Et comme elle en a beaucoup, ça tombe très bien! Au programme de ce Super Tour, vous aurez, pendant vos vacances au bord de la plage ou ailleurs, le loisir de participer à un concours organisé autour du jeu F-Zero (dix consoles sur les quarante-huit seront monopolisées) et de jouer à tous les meilleurs jeux disponibles sur la Super Nintendo. Avec la participation d'NRJ, ce Super Tour traversera vingt villes réparties sur tout le littoral français. Vous voulez les dates et les villes? Bon, très bien les voici:

les 6 et 7 juillet: Nice, les 8 et 9: Villefranche sur mer, les 10 et 11: Menton, les 12, 13 et 14 juillet: Mandelieu, les 16 et 17: Sete, les 18 et 19: Le Canet, les 20 et 21: La Grande Motte (on ne rit pas, merci), les 22 et 23: Palavas les Flots, les 27 et 28: Le Treport, les 29 et 30: Fort Mahon, le 31 juillet et le 1er août: Dieppe, les 2 et 3: Cabourg, les 6 et 7: Biscarasse, les 8 et 9: Cap Ferret, les 10, 11 et 12: Andernos, le 15 août: Anglet, les 17 et 18: Arcachon, les 19 et 20: Lacanau, les 22 et 23: Sait Brevin les Pins et les 25 et 26: Brest. Bref, si vous allez à Royan pendant les vacances, vous êtes grillé! Merci quand même. Nintendo

**VARIE
SUPER
FAMICOM**

SUPER F1 HERO

Cette simulation de Formule Un sponsorisée par Satoru Nakajima, un pilote de Formule véritable vedette au Japon, qui pourtant n'a pas fait grand-chose au championnat du monde, est en cours de réalisation sur Super Famicom. Dans cette simulation, on retrouvera tous les attraits de ce genre de jeu. Sur seize circuits (les vrais) vous devrez montrer votre force et faire preuve de beaucoup d'intelligence pour remporter ce championnat dont



vous rêviez déjà lorsque vous étiez petit.

**ORIGIN
MEGA CD**

WING COMMANDER

Prévu sur cartouche pour la Super Famicom, c'est en CD Rom que Wing Commander sera développé sur Megadrive. Ce jeu d'action/aventure dans l'espace est l'un des meilleurs sur micro et principalement sur PC. Avec votre vaisseau inter-galactique, vous devez réussir les missions que l'on vous confie. Pour la défense de l'espace, pour la sauvegarde de peuples pacifiques, vous devrez d'exciller dans tous les domaines. Wing Commander sortira un jour, mais quand? That the question.



**SEGA
MEGADRIVE**

G-LOC

Enfin, Sega se décide à convertir ce hit d'arcade qui sert de base au R-360 je vous le rappelle, sur

Megadrive. Le manche à balai entre les mains, vous êtes paré pour lutter d'arrache-pied contre tout une flopée d'avions ennemis qui n'en finiront pas de passer et repasser devant vous. Avec vos missile à têtes chercheuses, à vous d'être le plus rapide et de montrer à ces nigauds de quel bois vous vous chauffez. G-Log est annoncé par Sega pour novembre 1992. C'est pas demain, mais ce n'est déjà pas si mal, on sait à quoi s'attendre.



PREVIEWS

ALISIA DRAGOON

**GAME ARTS
GAME GEAR**

L'excellent Alisia Dragoon est en cours de réalisation chez Game Arts sur Game Gear. On retrouvera, dans ce jeu d'action, la belle dompteuse de dragons aux prises avec les pires horreurs du monde. D'un graphisme toujours aussi performant, c'est avec un plaisir non dissimulé que l'on aura la chance de savourer cette excellente adaptation de la Megadrive sur la portable de Sega.



**ARENA
MEGADRIVE**

TERMINATOR II: THE ARCADE GAME

L'un des titres en arcade qui connaît le plus de succès à l'heure actuelle est très certainement The Terminator II. Celui qui, avec un pistolet ou une mitrailleuse, se déroule

à la manière d'Operation Wolf. Dans cette conversion, Arena a parfaitement rempli sa tâche, puisque ce titre ressemblerait pixel pour pixel à la version originale. Le but est simple, vous devez canarder absolument tout ce qui se trimbale à l'écran. Vivant ou mort, n'hésitez pas à mettre le paquet, on n'est jamais sûr de rien! Aucune date définitive n'est encore annoncée pour la sortie de ce titre en France, ni même aux States d'ailleurs.



**SIERRA
MEGA CD**

KING QUEST V

King Quest V est l'un des jeux de rôle/aventure les plus populaires que l'on connaisse dans le monde des jeux vidéo. Sur le CD Rom de la Megadrive, ce titre atteint une altitude encore supérieure.

Un sorcier répondant au nom de Mordack a kidnappé une partie de votre famille. Reflexion, action et stratégie sont au programme de King Quest V. Plus qu'un simple jeu, un grand jeu!



**LOZC OF
JAPAN
SUPER
FAMICOM**

F1-SUPER DRIVING

Je sais, je sais, on vous a déjà causé de F1 Super Driving, mais ce voulez-vous, on n'a pu résister au plaisir de vous montrer de nouvelles photos tant cette simulation de Formule Un nous plaît. Programmé sur une cartouche de huit mégas, F1 Super Driving vous permettra de courir sur dix huit circuits, sous différents climats et contre des dizaines d'adversaires, aussi farouchement convaincus de leur fait, que vous du vôtre. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, sur deux écrans séparés,

F1 Super Driving est l'un des jeux les plus attendus de cet été. Sortie annoncée au Japon, courant juillet.



SONIC THE HEDGEHOG II

SEGA
MEGADRIVE

SEGA
GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG II



présente tous les ingrédients qui nous avaient tant fait flipper la première fois, avec, en prime, une option qui permettra de jouer à deux simultanément sur deux écrans à la fois. Du grand art, signé Sega.

Il est de retour. Le porc-épic le plus speedé et le plus stone de la terre sera bientôt sur Megadrive. Une fois de plus, vous allez être ravi, car les péripéties qui agiteront ce diable de petit animal sont nombreuses. Fidèle à sa réputation, Sonic devra délivrer une nouvelle fois ses amis prisonniers. Ce second chapitre



Tout comme pour la Megadrive, Sonic II est également en cours de finalisation dans les ateliers de Sega. Pour gagner des vies supplémentaires, Sonic devra récolter des anneaux, sauter sur des ressorts, utiliser des toboggans complètement fous et délirants. Il devra également faire attention aux pics et aux sires du Dr Robotnik. Un jeu aussi canon que le premier épisode.



INFO

UN JOYPAD A FLEUR DE PEAU!

Une nouvelle génération de joypad vient tout juste d'être mise sur le marché; cette génération révolutionnaire (et le mot est encore faible), c'est les joypads sensitifs, incarnés par la série des Pro Touch 360. Sensitif kesako? C'est ultra simple, il s'agit d'une membrane qui remplace les micro switches ou les contacts qui sont présents dans un joy traditionnel. De ce fait, pour déplacer n'importe quoi à l'écran, il suffit juste d'effleurer la membrane avec le doigt. Tout cela répond à la perfection et c'est carrément d'enfer. Plus de

problème de durillons, de panaris, plus de problème de fatigue, tout roule tout seul. Si vous avez déjà joué à Super Formation Soccer avec le joypad de la Super Famicom, vous savez comment, au bout d'une partie, ressortent vos doigts. En compote, on est d'accord. Et bien, avec le Pro Touch 360, vous n'aurez plus jamais ce genre de galère et vous pourrez continuer à jouer à tous vos jeux favoris pendant des lustres. Commercialisé pour Megadrive, pour Super NES et pour NES tout court, le Pro Touch 360 est l'arme définitive des joueurs, des vrais.



HAVOC

JALECO
SUPER
FAMICOM

Avoc n'est encore qu'un titre provisoire pour ce jeu qui met en scène de tous petits sprites qui se baladent un peu partout. Vous êtes le maître d'un château et votre but suprême est de le protéger tout en conquérant de nouveaux territoires. A l'écran, des options sont présentes sous la forme d'icônes; cliquez dessus et elles s'activeront comme par magie (un peu comme Lemmings). Assez peu orthodoxe dans son déroulement, Havoc pourrait bien créer la surprise en cette fin d'année, par son originalité.

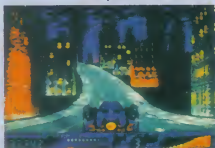


SEGA
MEGA CD

BATMAN RETURNS

Vous revoilà, prêt à revivre les fantastiques aventures de ce héros masqué qui, il y a quelque temps vous a fait bondir au cinéma. Prévu dans le courant du mois de juillet (je crois) au cinéma,

Batman Returns est annoncé avant la fin de l'année sur Mega CD. ET bon diou, que c'est bon et beau. Le jeu comporte plusieurs scènes: course de voitures dans des souterrains, jeu de plates-formes dans les rues de Gotham City, Beat'Em Up dans des complexes secrets. Bref, Batman Returns offre au joueur une belle panoplie de scènes toutes plus étonnantes et bétonnantes les unes que les autres. Fini le Joker, votre ennemi juré; c'est maintenant le pingouin. Attention, il est tout aussi dangereux!



IREM
SUPER
FAMICOM

MAJOR TITLE

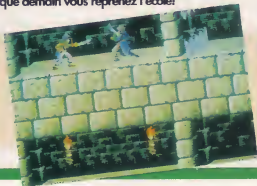
Toute dernière simulation de Golf annoncée sur Super Famicom, Major Title n'en est pas la moins intéressante. Avec la possibilité de jouer à quatre en même temps, de driver comme une bête et de doser à la perfection sa balle lors des putts, vous devrez également tenir compte de tous les facteurs qui rentrent en ligne de compte pour réaliser birdy sur birdy. Entièrement conçu en trois dimensions, Major Title promet beaucoup.



PRINCE OF PERSIA

Vous êtes un jeune sultan plein de punch et d'ardeur. Lorsque vous apprenez que votre jeune et charmante amie s'est fait kidnapper par un enfoiré de la pire espèce et que ce dernier l'a enfermée dans l'une des salles de son palais, votre sang ne fait qu'un tour; mais pour la délivrer, vous n'avez qu'une seule et petite heure. C'est peu, surtout lorsqu'on connaît les dimensions du palais en question. D'une animation de qualité rarement atteinte,

Prince of Persia est un jeu d'action/aventure totalement éblouissant qui vous fera certainement oublier que demain vous reprenez l'école!



VICTOR
MUSICAL
INDUSTRIES
MEGA CD

LA NOUVELLE GENERATION NEC S'APPELLE HU C 62 SERIES

Alors que chacune et chacun s'exaltaient encore (et avec raison) devant les diverses 8 bit et 16 bits qui envahissent actuellement les différents marchés du monde (rendez-vous compte), ne voila-t-il pas que Hudson, toujours au top en ce qui concerne les "premières de la nouvelle vague" (avec la Nec puis avec la Super Grafx), nous annonce, tout d'un bloc, l'arrivée d'une vraie machine 32 bit, la Hu C 62. En fait, ladite machine n'en est encore qu'à sa phase squelettique (laquelle pourra éventuellement servir pour la création de nouveaux ordinateurs cette fois-ci), mais d'ores et déjà, plusieurs démos ont été présentées.

La Hu C 62, avec ses nouvelles capacités, multipliera par deux (sinon plus) les performances graphiques, sonores et d'animations de n'importe quelle 16 bit préexistante. Avec elle, seront garanties les indigestions de superbes digits ainsi que les tempêtes sonores, et La Hu C 62 sera, selon les dirigeants d'Hudson, l'équivalent (point de vue capacité de calcul) d'un Macintosh 2 Si, ce qui, effectivement, permettra aux jeux en 3D d'atteindre une fluidité inégalée. Rendez-vous compte qu'une machine de ce niveau, couplée avec un CD-ROM, permettra d'animer des digitalisations de qualité VHS pendant UNE heure sans interruption et d'afficher, au maximum, 60 images par seconde (alors que les téléfilms, par exemple, n'affichent que 30 images par seconde). Enfin, les animations virtuelles seront en temps réel, ce qui sera la moindre des choses, vu que cela est aussi possible avec le CD-ROM SFC.



Pour en finir, je ne vous parlerai que des jeux déjà prévus : ce seront Star Blade de chez Namco et Sol Bator de chez "je ne sais qui" (désolé)... et de la date de mise sur le marché : environ un an et demi à deux ans d'attente vous seront largement nécessaire (sautiez pas du balcon hein). Nous vous tiendrons au courant dès que nous en saurons plus.

**HAL
LABORATORY
SUPER
FAMICOM**

GUARDIAN BLADE



Si vous avez été conquis par Soul Blader d'Enix, vous le serez certainement par Guardian Blade qui lui ressemble beaucoup. Ce jeu d'action/aventure vous entraîne dans un monde mythique où les légendes et les histoires à dormir debout vont bon train. Ça bouge beaucoup, ça vibre beaucoup, Guardian

Blaze est un jeu complet qui devrait grandement vous satisfaire, d'autant plus que les quelques mots de tong qui sont présents dans le jeu ne vous déroutent pas des masses. Un jeu de huit mégas



**SEGA
MEGADRIVE**

STREETS OF RAGE II

Dans la série, je persiste et signe, Streets Of Rage II arrive à point nommé. Le jeu de combat le plus coté de la Megadrive va enfin connaître une suite.

Toujours dans la peau d'Axel ou Blaze, vous allez devoir cartonner sec tout au long des sept niveaux de ce titre. Programmé sur une cartouche de seize mégas (comme Street Fighter II sur Super Famicom, c'est étrange), Streets Of Rage II utilise des tonnes de coups spéciaux et des milliards de prises différentes. Un jeu à la hauteur de sa réputation.



**SEGA
MEGA CD**

COOL WORLD

Adapté sur Super Famicom par Ocean (une société anglaise) c'est Sega lui-même qui se charge de la conversion de Cool World sur Mega CD. Basé autour d'un film qui devrait sortir aux USA dans le courant de l'été, Cool World est un jeu de plates-formes qui lie les dessins aux images digitalisées de véritables acteurs. Jeu du futur? Jeu de l'avenir, c'est ce que nous verrons lorsque Cool World sera disponible.



**IREM
SUPER CD
ROM
PC ENGINE**

IMAGE FIGHT II

Très convaincant sur carte, Image Fight se voit transféré dans une version remixée par Irem sur Super Cd Rom. Autant vous dire de suite que vous n'allez pas être déçu du voyage. En effet, ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal a tous les arguments pour convaincre les amateurs de style. Scrolling de droite à gauche pour agrandir l'écran, des armes impressionnantes à ne plus savoir qu'en faire, des ennemis qui caracolent



partout à l'écran, bref Image Fight II, c'est du gros délire. Un titre qui devrait débarquer au Japon vers le mois d'octobre.

**SUPER
FAMICOM**

MOTHER II

Un petit garçon perdu dans une jungle urbaine à la recherche de sa mère, quel

drôle de scénario pour un jeu de rôle. C'est pourtant bel et bien celui de Mother II qui sera disponible au Japon dans les prochaines semaines. A l'exception des nipponophiles avertis, très avertis, je ne vois pas comment ce jeu pourrait intéresser les vrais petits français qui n'entraînent pas un mot de japonais. Mais bon, voilà, on vous en a parlé, notre boulot est fait!



**SIERRA
MEGA CD**

WOLF CHILD

Comme votre père est un savant fou qui s'ennuie à mourir, il a inventé une machine incroyable qui transforme les êtres humains en loups (tiens, cela me rappelle l'excellent Ladyhawk que je vous conseille de voir si vous ne le connaissez pas). Un dictateur sanguinaire enlève votre cher papa pour s'emparer de la machine.

C'est le début de Wolf Child (l'enfant loup). Entièrement réalisé suivant un scrolling multidirectionnel, Wolf Child est un jeu d'arcade aux très beaux graphismes et hyper motivant. Encore un titre que l'on doit à une équipe de programmation de chez Sierra.



Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 Paris.

Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26

Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00 sans interruption. Métro Crimée.

DES PREUVES, DES INFOS, DES MEGA-CONCOURS !
Retrouvez les rubriques "Que choisir ?", "Jeux d'occasions", "News Import" etc, etc.
GAGNEZ DES PINS'S SHOOT AGAIN !!!

**36-15
SHOOT
AGAIN**

Shoot Again

Vous propose le **PLUS GRAND** club d'échanges de cartouches de France.

ECHANGEZ VOS CARTOUCHEZ !!!

Plus de 400 cartouches Nec, Sega et Nintendo vous attendent.

Un principe **VPC rapide et simple**, joignez **TOUJOURS** à vos jeux une liste d'une dizaine de jeux désirés par ordre de préférence.

1 JEUX CONTRE 1 :

SUPER FAMICOM	150 Frs par jeu
MEGA DRIVE	100 Frs par jeu
NEC CORE GRAFX	80 Frs par jeu
MASTER SYSTEM	75 Frs par jeu
GAMEBOY	50 Frs par jeu

LES TARIFS

2 JEUX CONTRE 1 :

ECHANGE GRATUIT

Frais de port à notre charge !

CHACQUE JOUR UN NOUVEAU STOCK !

LISTE COMPLETE SUR LE 36-15 SHOOT AGAIN

Les frais de port en cas de retour pour les raisons suivantes, sont à la charge de notre clientèle :

- * Jeux déjà en plusieurs exemplaires au sein du club.
- * Délais d'attente trop long.

N'hésitez pas à consulter les 350 titres de notre club sur le 36 15 SHOOT AGAIN

La reprise des jeux est limitée, veuillez nous consulter. 80 Frs de port pour tout contre remboursement. Nous ne reprenons pas Alien Beat pour Megadrive. 80 Frs de port pour tout contre remboursement.

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de Flandre 75019 Paris.

- ☐ J'envoie 1 jeu contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 fcs de port.
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne :

Je désire :

OBLIGATOIRE

Nom :

Je possède : ☐ Une Megadrive japonaise, ☐ Une Megadrive française, ☐ Une Super Famicom japonaise, ☐ Un Gameboy, ☐ Une Master System, ☐ Une Core Graf, ☐ Autre. Je paie : ☐ Au forfait, ☐ Par chèque d-point, ☐ Par mandat lettre.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

Tél : Date :

Shoot Again Inc., 145 rue de Flandre, 75019 Paris. Tous les jeux sont des copies originales. Nous ne prenons pas en charge les jeux d'occasion. Nous ne reprenons pas Alien Beat pour Megadrive. 80 Frs de port pour tout contre remboursement. Nous ne reprenons pas Alien Beat pour Megadrive. 80 Frs de port pour tout contre remboursement.

GAME KEY

Nous vous avons déjà causé de cette cartouche un peu spéciale dans notre numéro précédent. Devant son importance, nous avons jugé utile dans repartir car elle pourrait, dans un avenir proche, complètement modifier la face du monde. Qu'en est-il exactement?

Comme vous le savez déjà, le Game Key est une cartouche qui, connectée dans le port de la NES, autrement dit de la Nintendo huit bits, permet d'utiliser presque toutes les cartouches disponibles aux Etats-Unis. Ouais, parfaitement vous avez bien lu: PRESQUE TOUTES les cartouches américaines fonctionneront sur votre NES, à vous perso. C'est à Horelec, une société belge, à qui nous devons cette extraordinaire cartouche. De plus, Horelec se charge également de la commercialisation et de la distribution des jeux qui existent aux Etats-Unis. Au programme, vous retrouverez donc dans vos boutiques préférées des titres comme Mad Max, Megaman IV, Ninja Gaiden II, Turtles III,

Street Fighter 2010, Robocop II, Tales Spin, j'en passe et des meilleurs. Le Game Key est disponible à peu près partout et son prix est de 245 francs. Ce qui pour les services qu'il rend n'est pas cher du tout.

Mais ce n'est pas tout! Eh oui, ce n'est pas tout car Horelec a également pensé aux possesseurs de Super Nintendo qui sont bien désorientés devant la faible (très faible) quantité de jeux disponibles pour leur machine.

En lançant le Super Game Key, la société belge résout tous les problèmes de compatibilité. Avec ce nouvel adaptateur, il sera possible de faire fonctionner tous les jeux américains et tous les jeux japonais sur Super Nintendo, ce qui est carrément fantastique. Plus fort encore, ce Super Game Key est entièrement réversible, ce qui veut dire qu'avec lui, tous les jeux de toute la série des Nintendo seize bits fonctionneront sur toutes les machines, qu'elles soient européennes, japonaises ou américaines. Plus aucun problème de compatibilité n'existera. C'est le pied tatal. Disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, le Super Game Key et le Game Key sont deux adaptateurs qui vous feront enfin profiter pleinement des centaines de titres qui existent à travers le monde sur votre bécane. Un régal pour les Nintendo-maniacs.



TAITO
MEGADRIVE

THE FLINSTONES

La famille la plus starbée de tous les dessins animés qui passent à la télé est la vedette de ce jeu de Taito. La grande star de cette famille modèle et préhistorique s'appelle Fred et c'est lui que vous incarnez dans ce jeu d'action à scrolling horizontal. Pour découvrir des armes et de la nourriture, Fred peut grimper sur les toits des baraques. Achtung cependant, durant ces escapades notre bon ami aura bien du souci à se faire car des dinosaures et autres oiseaux mal léchés pourront venir lui prendre la tête. Ah oui, j'oubliais: Yabba dabba doo!

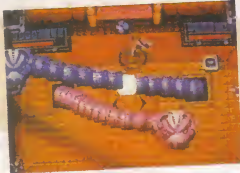


ACCLAIM
MEGADRIVE

SMASH TV

Déjà réalisé sur Super Famicom, Smash TV est le Shoot'Em Up par excellence. Vous êtes un "compétiteur" dont la seule envie est de gagner le plus de thunes possible. Pour ce faire, vous devrez tirer sur tous les ennemis qui se présenteront à vous. Et des ennemis, je vous garantis qu'il y en a des masses. A l'écran, vous êtes armé d'un gun qui peut devenir une arme hyper mortelle en fonction des options que vous collecterez.

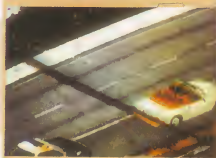
Dévastateur et hyper jouissif, Smash TV est annoncé dès la rentrée.



SIERRA
MEGA CD

POLICE QUEST III

Si vous vous êtes parfois demandé ce que pouvait être la vie d'un agent de police, vous allez enfin le savoir avec Police Quest III. Au départ, vous choisissez d'être Sonny Bonds ou Pat Morales; dans l'un ou l'autre cas, il faudra être perspicace et rigoureux pour arriver au terme de ce jeu d'aventure policière hors du commun. Utilisant en majeure partie des images digitalisées, Police Quest III est un jeu exceptionnel qui vous procurera de longues heures de plaisir pour peu que vous parliez anglais.



**10 Super Nintendo
10 Megadrive + Sonic
à gagner* chez Micromania**

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD

 **MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82 **NOUVEAU**

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

 **MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

 **MICROMANIA VELIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps .
Niveau 2, Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2, Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av.
des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Étoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3^{ème} étage, Rayon Jouet
M^o Havre Caumartin. Tél. 42 82 58 36

* Pour
GAGNER
1 Megadrive
ou
1 Super Nintendo
remplissez le bon ci-dessous
et déposez-le dans l'urne à
votre disposition dans tous
les magasins MICROMANIA
(tirage en juillet)



Le cadeau de l'été !

La Casquette MICROMANIA
GRATUITE pour 300€ d'achats**

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres		Prix
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 28 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer =	F

Règlement. Je joins: ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

Entourez votre ordinateur de ceux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ S ga ☐ Super Nintendo ☐ NES

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN
DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

N° de membre (facultatif) 1111111111



La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1 290 F

VERSIONS FRANÇAISES
OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949 F
(avec 1 manette de jeu)

**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS !!**



SPECIAL VACANCES

Des Hits déments à
des prix
déments



Donald Duck / Q.S.
399 F



Wings of War
349 F

Robocod
399 F

Rolling Thunder n°2
399 F

J. Buster Boxing 395 F 249 F
World Cup Italia 395 F 249 F
Ghouls 'n Ghost 475 F 249 F
Dagorathack 395 F 249 F
Golden Axe 475 F 399 F
Mercs 475 F 399 F

MICROMANIA



Krusty's Fun House

Terminator

Olympic Gold



D.R. Robinson Supr. Court



Lakers VS Bulls



Kid Chameleon 395 F



Wonderboy in Monster. 475 F



Two Crudes Dudes 449 F



Desert Strike 499 F

La Manette seule **145 F 99 F**

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller

295 F 199 F

Manette sans fil
permettant de vous éloigner à 6
mètres de votre console.

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX 295 F
MASTER SYSTEM / MEGADRIVE 175 F
ADAPTATEUR SECTEUR 175 F
PRISE PERITEL

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE 159 F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 449 F
CONTROL PAD PRO 1 195 F
CONTROL PAD PRO 2 125 F
REMOTE CONTROL SEGA 369 F

**99 F ou
GRATUITE**

**LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N° 4**
Les 25 meilleurs Hits
Megadrive présentés sur
cassette vidéo !!!

LES HITS MEGADRIVE

Suite

John Madden n°2 449 F	Toki (Plateforme) 425 F
Street of Rage 449 F	Gynoug (Shoot'em up) 395 F
EA Hockey 449 F	Kings of power (Adventure) 499 F
Marble Madness 449 F	Carmen San Diego (Enquête) 499 F
Turbo Out Run 449 F	Centurion (Stratégie) 449 F
Mario Lemieux Hockey 395 F	Shining and Darkness (Dungeons) 475 F
Jordan VS Birds 449 F	Immortal (Action) 449 F
Devilish (Arcade) 449 F	Phantasy Star 3 (Adventure) 475 F
Sonic Hedgehog (Plateforme) 449 F	Revenge of Shinobi (Kung Fu) 449 F
Thunderforce 3 (Arcade) 475 F	Wrestler War (Sim. Catch) 395 F
Super Monaco GP (Course F1) 449 F	Populous (Stratégie) 449 F
Road Rash (Course Moto) 449 F	F22 Interceptor 449 F
Mickey Mouse (Plateforme) 449 F	Out Run (Course Auto) 475 F



Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré
GRATUITEMENT GENIAL !

**LE
MEGAVIDEO
SHOW N° 4**

25
meilleurs
hits
présentés
sur
cassette
vidéo

Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master
System sur votre console Gamegear

175 99f

La GAMEGEAR
+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur **1 290f**
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

SPECIAL VACANCES

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear

**PROMOTIONS
SPECIAL
VACANCES**

145 99f



OP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR



Golden Axe 245f



Chessmaster 245f



Crystal Warriors 325f



Sonic Hedgehog 245f



Donald Duck 245f



A venir



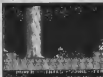
A venir



Ninja Gaiden 245f



Joe Montana 245f



Mickey Mouse 245f



Super Monaco GP 215f



Shinobi 245f



A venir



A venir



Out Run 245f



Fantasy Zone 245f



Halley Wars 245f



Slider 245f



G Loc 245f

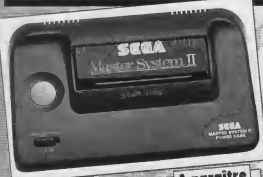


A venir



A venir

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



A paraître

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
EUFA 92
Back to Future 3

Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2
Senna Grand Prix

Wonderboy in
Monsterworld
Chuck Rock
Marble Madness

TOP 20 SEGA

Astérix	395f
Sonic Hedgehog	395f
Donald Duck	395f
Wimbledon Tennis	365f
Sagalia	365f
Super Kick Off	345f
Mickey Mouse Castle	395f
Papulous	365f
Moonwalker	395f
Heavy Weight Champ.	325f
Mercs	395f
Sega Chess	395f
Wonderboy 3	395f
California Games	345f
Super Monaco GP	395f
Pacmania	395f
Golden Axe Warrior	365f
Double Dragon	395f
Bubble Bobble	285f
Klax	395f

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149f
Aztec Adventure	149f
Enduro Racor	149f
Fantasy Zone 1	149f
Global Defense	149f
Hang on	99f
Ninja	99f
Secret Command	149f
Super Tennis	99f
Teddy Boy	149f
Transbot	149f
World Grand Prix	99f

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux	749f
CONTROL PAD SEGA	99f
CONTROL STICK SEGA	169f
RAPID FIRE SEGA	129f
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199f
ADAPTEUR SECTEUR	175f
REMOTE CONTROL MS	269f
CABLE PERITEL	175f

**PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR
SEGA MASTER SYSTEM**

**En juillet/aout votre émission préférée
passe sur FR3 tous les jours du lundi au
vendredi vers 13h30.**

SPECIAL VACANCES



SPECIAL VACANCES

LIGHT MASTER
175F
99F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



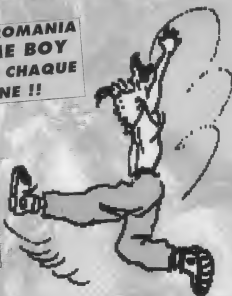
GAME KEEPER
175F
99F

En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires



**3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY
A GAGNER CHAQUE
SEMAINE !!**

**CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100
TITRES
DISPONIBLES
A PARTIR DE
195F**



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA**



La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Baxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blabette	229F

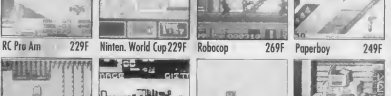
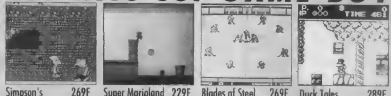
**En juillet/août, votre émission
préférée passe sur FR3 tous
les jours du lundi au vendredi
vers 13h30.**



SPECIAL VACANCES



Les HITS sur GAME BOY



SUPER NINTENDO

99f

**Nouveau!
Dément!**

499f

**Disponible aussi
sur Mégadrive**

**L'Adaptateur pour
utiliser les cartouches
américaines sur la
Super Nintendo
française est arrivé !**

Nouveau

**Action Replay Pro. Plus de
vies, plus d'énergie, plus de
Game Play. Permet de modifier
les caractéristiques des jeux.
Fait fonctionner les cartouches
import.**



**Ouverture d'une zone spécialisée Super Nintendo au
Forum des Halles ! Plus de 1 000 jeux en stock**

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

**CHEZ MICROMANIA PLUS DE
30 TITRES DISPONIBLES POUR
VOTRE SUPER NINTENDO !**

**EXCLUSIVITE
MICROMANIA**

**SUPERVIDEO
SHOW**

N°1



99f

MICROMANIA

Le Super VidéoShow N°1
Les 25 meilleurs titres Super Nintendo présentés
sur cassette vidéo.



Street Fighter 2



Arcana



Contra 3 (action)



Zelda 3 (aventure)



Super Ghouls'n Gh.



F Zero (course futuriste)



Castlevania 4 (platef.)



Final Fight (combat)



Pilot Wings (arcade)



WWF Wrestlemania



Addams Family (plat.)



Super Soccer (sport)



Super Tennis (sport)



Super R Type (shoot'em.)



Rival Turf (combat)



Final Fantasy 2 (avent.)



Act Raisers (aventure)



Joe and Mac (platef.)



Top Gear (course auto)



Super off Road (4 x 4)



Lemmings (plateforme)



UN Squadron (action)



Pitfighter (catch)



Thunderspirits (shoot'em.)



Earth Defense (action)



Smash TV (action)



UN SHOOT'EM UP D'ENFER SUR VOTRE MEGADRIVE

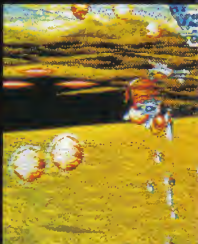
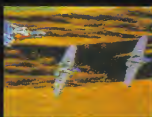
THUNDER FORCE

Dans la série des titres les plus attendus sur Megadrive en cette période de vacances, Thunder Force IV n'est pas des moindres. En effet, son grand frère Thunder Force III (vous l'auriez deviné) est l'un (si ce n'est le) des meilleurs Shoot'Em Up sur la console seize bits de Sega. Après avoir détruit dans Thunder Force III les ennemis qui peuplaient les planètes du système solaire et mis fin à la dictature sanglante de la forteresse du dernier niveau, vous pensiez en avoir une bonne fois pour toutes, fini avec les forces hostiles et maléfiques. Eh bien mes bien chers frères, il n'en est rien. Il n'en est même rien du tout, puisque une fois de plus, ces forces du mal se sont coalisées pour répandre terreur et effroi sur les territoires de la galaxie sous votre contrôle. C'est la merde, passez-moi l'expression mais le mot est encore faible.

Scrutant le ciel en permanence avec leurs téléobjectifs et leurs radars super puissants, écoutant toutes les ondes qui pourraient venir des autres galaxies, les scientifiques et les hommes du service galactique d'intervention rapide de la terre sont sur le qui-vive. Très vite, un point lumineux clignote sur les écrans; ça y est, c'était le début de la fin. En tant que capitaine d'une flotte d'intervention, votre mission est d'éliminer radicalement et définitivement toute vie ennemie. Ahh quelle belle mission, pleine de grâce et de beauté! A peine avez-vous eu le temps de décoller que un à un, les vaisseaux de vos subordonnés se font descendre. Jeff, puis Stanley, puis Ralf; c'est une véritable écatombe. Aux abords du premier niveau, il ne reste plus que vous pour défendre l'univers. La vache! Cela ne va pas être d'une simplicité enfantine, surtout au vu de ce qui vous attend. Ah ouais, pour être une galère, cela va en être une. En traversant des paysages (régions désertiques, espace cosmique, sous-terrain servant de base à l'ennemi, etc...)

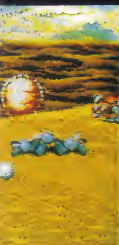


d'une beauté exceptionnelle, vous n'aurez pourtant pas le temps de cueillir des pâquerettes ou de flâner. De temps à autre, vous récupérerez, heureusement pour vous, de nouvelles armes qui transformeront complètement l'allure générale de votre croiseur galactique. D'un petit vaisseau





sans grande envergure, au fur et à mesure, vous devenez le pilote d'une véritable forteresse volante détruisant tout sur son passage. Attention tout de même car si certains ennemis se dégonnent en deux coups de cuillère à pot, d'autres monstres de fin par exemple- vous prendront la tête comme rarement on vous l'a prise. Tout aussi remarquable quant à sa réalisation que Thunder Force III, Thunder Force IV mérite tous les éloges. Bien que la version que l'on ait pu voir n'était qu'une préversion, on pouvait déjà bien se rendre compte de ce que cela donnerait. Et pour tout vous dire, attendez-vous à des miracles.



EDITEUR : TECHNOSOFT
DISPONIBILITE : AOUT



SPECIAL VACANCES

**Des prix déments pour
des hits déments dans
tous les magasins
Micromania !!**

MICROMANIA

70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !**

VOILA QUELQU'UN QUI CONNAIT NOS PLUS

GRANDS HITS SUR LE BOUT DES DOIGTS

Malgré tout ce que nous avons fait subir à la malheureuse vedette de notre publicité, soyez certains que nous avons agi avec les meilleures intentions.

Après tout, il nous faut vous tenir au courant de toutes les dernières nouvelles sur nos méga jeux les plus populaires tels que EA Hockey, Road Rash et Attaque dans le désert.

Nous ne manifestons donc aucun repentir pour lui avoir infligé presque toutes les misères possibles et imaginables, à part l' avoir fait nager les yeux bandés dans un banc de barracudas.

(Pas une mauvaise idée).



EA HOCKEY



ROAD RASH



PGA TOUR® GOLF



F22 INTERCEPTOR



JAMES POND II



DESERT STRIKE



JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL



SHADOW OF THE BEAST

Et ne manquez pas ces nouveaux méga jeux fantastiques qui vont bientôt sortir chez EA: EASN World Basketball™, Twisted Flipper, Aquabatics, Where in the World is Carmen Sandiego™, Powermonger™ et LHX Attack Chopper.



PGA TOUR est une marque déposée de PGA TOUR, Inc. Utilisée avec sa permission.





SEGA
MEGA DRIVE

EL ■ CTR ● NIC ▲ RTS™

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00.



Un jeu
qui n'a pas
de nom,
mais qui va
s'en faire un!

LE NOUVEAU



En exclusivité totale et mondiale, voici le dernier titre en préparation chez Delphine Software; son nom: il n'en a pas. Je sais, c'est assez étonnant mais que voulez-vous, c'est comme ça et pas autrement! Dès les premières secondes de jeu, il ne faut

pas sortir des grandes écoles pour voir l'influence du superbe *Another World* (un des chefs-d'œuvre sur micro, bientôt disponible sur Super Famicom) sur ce jeu. C'est dingue comme sur le principe ces deux produits se ressemblent. A mi-chemin entre le jeu d'aventure, le jeu

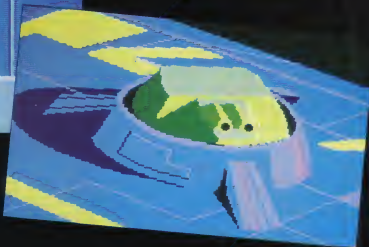
d'arcade, le jeu d'action, cette réalisation est largement supérieure au jeu auquel elle nous fait penser. Les auteurs, des français (de petits génies en fait) nous ont touché deux mots du scénario dont voici les principaux passages.

Vous êtes Michael, un jeune étudiant en dernière année de facultés de science sur la planète Titan, qui, pour l'occasion, est devenue une colonie de la Terre. Victime de deux attentats, rassurez-vous, il est encore en vie, Michael a découvert, à son insu, des choses qu'il n'aurait jamais dû



DELPHINE

connaître. Après un bref lavage de cerveau, toute sa mémoire a été effacée comme celle de Schwarzy dans Total Recall. Heureusement, celle-ci n'est pas complètement perdue, puisque une duplic en avait été faite. Le but est donc simple. Vous devrez, dans la peau du jeune étudiant, retrouver votre mémoire et partir à l'assaut des hommes qui vous l'ont fait perdre. D'une réalisation extraordinaire, et encore le mot est faible, ce jeu regorge de très, mais alors de très bonnes idées qui vous feront complètement chavirer de plaisir. Bien sûr, la version qui nous a été présentée était loin d'être terminée, il n'y avait que deux niveaux. Mais, ça se sent, ça se voit, ce titre promet énormément.





Shadow of the Beast

Décidément, ce Shadow Of The Beast là, on l'aura vu circuler un peu partout. Sur CD Rom Pc Engine, sur Megadrive, Sur Super Famicom (je vous rappelle qui est en cours de finalisation), sur Master System. Bref, Shadow Of The Beast est loin d'être un titre inconnu.

L'histoire de ce jeu d'action/aventure, dans lequel l'action tient d'ailleurs une place très importante est un modèle du genre sur Lynx. Mais avant tout, résumons en trois quatre lignes l'histoire.

Dans votre plus tendre enfance, vous avez été enlevé par un démon maéfique qui n'avait rien d'autre à faire de son temps que de tenter des expériences génétiques sur ses sujets. Comme vous en êtes un, vous allez passer à la casserole. Au bout de plusieurs années, les expériences ont complètement modifié votre métabolisme et d'un jeune garçon fluide vous êtes devenu une bête immonde et répugnante. Toutefois, dans votre mémoire il reste encore les images de l'enfant que vous étiez et ça personne n'a encore pu vous le retirer. Un jour donc, profitant de l'absence de vos gardiens pendant quelques secondes, vous prenez la poudre d'escampette et décidez de partir à la recherche de votre passé et du salopard qui a



gâché toute votre jeunesse.

Voilà maintenant, vous êtes au courant du contenu de Shadow Of The Beast, le jeu lui est d'une réalisation quasi parfaite sur Lynx. Profitant des avantages de cette machine en matière de zoom, vous arpenteriez des paysages étranges où des créatures comme des yeux globuleux, des arbres sortant du sol vous mèneront la vie dure. Mais, comme vous

êtes un vaillant guerrier, ce genre de trucs ne vous fait pas vraiment peur. Très agréable en apparence, Shadow Of The Beast est prévue pour une sortie prochaine. Si vous êtes un heureux possesseur de Lynx, n'hésitez pas, vous ne serez certainement pas déçu, tant ce jeu à l'air splendide.

Des jeux à GAGNER

3615

JOYPAD

EDITEUR : ATARI
DISPONIBILITE : BIENTOT





THE COMBATRIBES



Des hordes sauvages attaqueront de tous les côtés.



Au cours du second niveau, les hommes des gangs de la rue ne sembleront pas armés, mais ce ne sera qu'une impression.



Eclatez ces roller-skateurs à grands coups de lattes, c'est tout ce qu'ils méritent.

Comme bien souvent pour les jeux de baston, c'est en borne d'arcade que Combatribes a connu ses heures de gloire et a acquit ses lettres de noblesse. Avec lui, avec cette conversion donc, vous revivrez sur Super Famicom toutes les émotions qui vous avaient procuré tant de joie à l'époque. Dans la peau d'un de ces Bad Guys de banlieues, il faudra frapper sec et fort pour vous sortir des combats de rues qui n'arrêteront pas une seconde tout au long du jeu. C'est bien simple, vous en terminez un avec difficulté, un autre se présente à vous encore plus improbable et plus rude que le précédent. Parmi les principaux coups que l'on retrouvera dans Combatribes, on notera les coups de poings toujours aussi directs et dévastateurs, les coups de pieds sautés à la face, les coups de pieds tournants,

les coups de boules, etc... Dans Combatribes, vous pourrez non seulement combattre avec vos pieds et poings, mais également avec des objets disséminés un peu partout le long des niveaux comme des voitures, des grosses cylindrées, etc.. (ah ouais, je ne vous l'avais pas dit. En fait, vous êtes un mec super balaise. A chaque niveau, vous affronterez de nouveaux ennemis tels que des punks, des rockers, des brutes épaisses et sans pitié, des roller-skaters. The Combatribes peut, comme la majeure partie des jeux de baston, (voir Rushing Beat) se jouer à deux simultanément. Tout comme Street Fighter II, la Super Famicom est tout à fait capable d'assurer la comparaison avec la version d'arcade. Bien que graphiquement un peu moins bon, et encore c'est à voir lorsque l'on aura une version définitive, ce titre promet d'être un hit, un grand hit.

Les combats sont haletants, intenses et jouissifs pour vos petits doigts. Sachez en profiter.



EDITEUR : TECHNOS

DISPONIBILITE : SECOND TRIMESTRE 92



On ne vous avait pas menti, les graphismes sont pratiquement identiques à l'arcade.

Le souffle de cet énergumène peut vous atteindre en tout point de l'écran. Faites-y très gaffe.





RACE DRIVIN'

Connu en arcade pour son extraordinaire sensation de réalisme, Race Drivin' est également la suite de Hard Drivin'. Développé par une équipe de programmation de THQ, le jeu offre au joueur de concourir avec quatre voitures différentes (deux Lamborghini, une Porsche 914 et une Corvette). Pour tester votre niveau et celui de la voiture,

vous pourrez évoluer sur trois circuits. Si pour une raison ou une autre (il y a en a beaucoup ici), vous vous crashez lamentablement la tête, une option "ralenti" vous permettra de revivre votre accident comme si vous y étiez (mais au fait, vous y étiez!). Ainsi vous pourrez vous voir partir en torche, dévaler des pentes en faisant des tonneaux dignes des plus grands cascadeurs, exploser en mille morceaux, etc... A bord de l'une des voitures, vous avez réellement l'impression d'être à la place du conducteur. La représentation en 3D des surfaces pleines du parcours est parfaite et le scrolling est un modèle du genre. Le but de Race Drivin' est de passer, en un temps donné, les différents checkpoints dispersés un peu partout sur les circuits. A chacun d'eux, vous vous verrez gratifiés de quelques secondes supplémentaires pour atteindre le suivant. Attachez vos ceintures, c'est parti pour une course complètement dingue...

Choisissez votre volant. A votre disposition, quatre superbes voitures de course, deux Lamborghini (dont une à vitesses manuelles), une Porsche et une Corvette.



AUTOCROSS TRACK

A vous la vitesse! Cette piste est la meilleure qui soit pour les excès de vitesses, pas d'obstacle, ni de flics pour vous arrêter. Le pied quoi!

La Stunt Track est la piste des fous! Si vous voulez tester vos réflexes et votre habileté, c'est la piste qu'il vous faudra choisir.



STUNT TRACK

Conduire à travers des montagnes, dans des chaînes escarpées. Traverser des obstacles et les surmonter, telle sera votre tâche dans la Super Stunt Track.



SUPER STUNT TRACK



A l'approche d'un virage surélevé, il vaut mieux ralentir de quelques poils, pour ne pas se retrouver emporté comme un âne par la force centrifuge!



Oh non! Qu'est ce c'est que ce truc là ? C'est la boucle de la mort. Pour la passer, mieux vaut que votre vitesse soit élevée.

Faites crisser les pneus. Vous êtes sur la piste, prêt à bondir lorsque le feu passera au vert. Un... Deux... Trois, montrez leur de quoi vous êtes capable.



EDITEUR : THQ / DISPONIBILITE : JUILLET

Aussi rapide que l'éclair !





DYNA BLASTER

**Eh dis...
t'as vu
ma bombe !**



Pendant tout un temps, la principale distraction après les heures de boulot, c'est-à-dire après 23 heures, était une petite partie de Bomber Man. Autour de la NEC, on voyait tous les zombies qui hantent les couloirs de la rédaction se ruer comme des fous sur les joy pads. (NDAHL: pourquoi parler au passé? Ça continue encore et même en pleine journée! NDDestroy tss, t'es le premier à vouloir jouer avec nous, alors ne nous prends pas la tête! Non mais quel faux-cul celui-là!) C'était le "défouloir". Les injures pétaient de partout, les doigts trépanaient sur les boutons, les yeux se figeaient sur le petit sprite qui bougeait à l'écran, mais qu'était-ce donc que ce jeu?

Allez, j'suis sympa aujourd'hui, je vais vous le dire. Bomber Man est un jeu qui peut se jouer seul, à plusieurs, dans lequel vous déplacez une sorte de petit cosmonaute poseur de bombes, dans un labyrinthe. Dyna Blaster, c'est le nouveau nom de Bomber Man

et c'est canon. Le but du jeu est bien évidemment de rester en vie et de faire exploser tous les adversaires qui se trouveront sur votre chemin. Pour ce faire, vous devez poser

la déflagration de votre bombe, ou augmenter le nombre de bombes que vous pouvez poser en même temps.

Seul, Dyna Blaster est tout aussi amusant. En éclatant les murs, vous devrez découvrir le passage qui vous permettra de passer au niveau supérieur. Attention tout de même, car même seul, vous ne l'êtes pas vraiment car des dizaines d'asticots se baladeront dans les labyrinthes pour venir vous prendre la tête. Très facile au départ, c'est même un jeu d'enfant, dans les niveaux supérieurs, vous comprendrez très vite votre douleur et Dyna Blaster deviendra carrément génial. Je m'enporte, je m'enporte alors que le jeu n'est même pas encore sorti. Vous savez ce qu'il vous reste à faire lorsqu'il le sera!



des bombes un peu partout. Attention, faites gaffe aux endroits où vous les laissez, car elles peuvent autant exploser sur vous que sur vos adversaires. En détruisant les murs du labyrinthe, vous découvrirez des options qui pourront vous faire courir plus vite, amplifier

EDITEUR : HUDSON SOFT
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE





SUPER STAR

Jamais un film n'avait autant marqué son époque. Jamais un film n'avait autant soulevé l'enthousiasme des spectateurs. Jamais une trilogie comme celle de Star Wars n'avait été citée en référence. Une fois de plus et dans un tout autre domaine, voilà Star Wars qui contre-attaque (ah, ah, elle est bien bonne). Dans la peau de l'un des trois personnages principaux de la trilogie - Luke Skywalker, de Han Solo ou de Chewbacca (le gros singe tout poilu qui ressemble à AHL lorsqu'il est mal réveillé le matin à 11 heures), toute l'action de ce jeu extraordinaire se déroule sur quatorze niveaux qui se modifient complètement en fonction du personnage que vous dirigez.

Vous commencez en tant que Luke Skywalker, armé d'un

diverses actions qui sont proposées. Tantôt le jeu se déroule selon un Beat'Em Up traditionnel, tantôt complètement différemment. Vous voyez F-Zero, vous avez bien le type de jeu en tête. En bien, vous imaginez seulement que certaines scènes de Super Star Wars se déroulent de la même façon, mis à part qu'ici, le vaisseau spatial que vous dirigez peut tourner sur 360 degrés. Non je ne rigole pas, c'est vrai et c'est même complètement dingue de voir des trucs comme ça. En survolant le désert, non seulement vous devrez retrouver votre chemin, mais également faire attention aux vaisseaux de l'Etoile Noire (la base secrète de l'ennemi Dark Vador) qui rôdent et qui, à chaque instant, peuvent vous réduire en bouillie.

Dans des tavernes remplies de barbares, dans des complexes souterrains (base secrète de l'ennemi), au plein coeur du désert ou dans les tranchées du vaisseau amiral, vous êtes paré pour vivre une aventure fantastique, au moins aussi extraordinaire que celle qui nous est contée par le Dieu Lucas (non pas Claude, notre joyeux manager, mais bien George). Divin, fantastique, hallucinant, Super Star Wars sur Super Famicom est l'une des nouveautés qu'il faudra attendre avec impatience, les mains moites et les pieds poites pendant vos vacances et même après, ce jeu étant annoncé pour novembre-décembre.



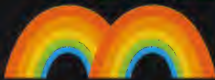
pistolet laser, vous devez vous dégager de la meute de cloportes malveillants qui vous agresseront. Entre les grosses bestioles vertes, les espèces d'oranges-outangs crados et les lilliputiens strangeos qui vous sauteront à la gorge à la moindre occasion, bonjour les embrouilles. Enfin, vous vous en apercevrez bien vite, un coup de rayon laser bien placé vous permettra, dans la grande majorité des cas, de sortir des situations périlleuses que vous serez amené à vivre. Là où Super Star Wars fait très fort, c'est dans la variété des



PER WARS



EDITEUR : JVC
DISPONIBILITE : NOVEMBRE



SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo
10 Megadrive à gagner
chez Micromania !!

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !**

PRE VIEW

AXELAY

Le système solaire Illis est la proie d'une force ennemie mystérieuse. Après plusieurs mois de féroces batailles, les forces coalisées pour la défense de ce système ont pratiquement toutes été anéanties. Seul un vaisseau spatial, demeuré à cent pour cent de ses capacités. Ce vaisseau, c'est l'Axelay. A vous tout seul vous devrez réussir ce qu'une armée entière n'est pas parvenue à faire. Vous devrez donc non seulement détruire tous les envahisseurs qui vous prendront la tête, mais également progresser à travers les niveaux pour que le système solaire Illis retrouve la paix qui était la sienne avant que ces événements fâcheux ne se produisent. Le vaisseau Axelay est l'un des plus rapides et des plus efficaces de tous les vaisseaux de la galaxie. Il est équipé de huit armes différentes et de toute une variété de canons qui font de lui une arme redoutable.



NIVEAU TROIS

Une fois dans / explorez l'espace, vous pouvez voir une scène de destruction au moment où l'un des plus grands vaisseaux de la... peut être progressivement détruit par la puissance des armes ennemies. La scène est spectaculaire, et si vous n'êtes pas à l'aise, appuyez sur le bouton de pause pour arrêter la scène. Le jeu est très rapide, et les vaisseaux ennemis sont très rapides. Le jeu est très rapide, et les vaisseaux ennemis sont très rapides. Le jeu est très rapide, et les vaisseaux ennemis sont très rapides.

AXELAY EST EQUIPE DE HUIT ARMES SPECIALES



LE LASER



LE MOTHER LASER



LE WAVE LASER



LE ROUND FIRE



LE MORNING STAR



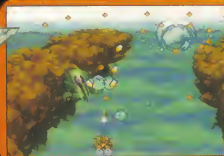
LE MACRO MISSILE



LA BOMBE EXPLOSIVE



LA BOMBE CLUSTER



NIVEAU UN

Les forces de Konami (Konami Force) ont découvert la planète 100 ans après la guerre. Cette colonisation a été possible grâce à l'usage des forces de l'énergie psychomotrice qui a permis de faire passer les humains dans l'espace. Les forces de Konami ont une mission : empêcher les forces de la planète 100 de prendre le contrôle de la planète. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice.



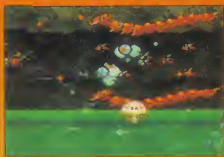
NIVEAU DEUX

Après avoir découvert la planète 100, les forces de Konami ont découvert la planète 100. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice.



NIVEAU QUATRE

Les forces de Konami (Konami Force) ont découvert la planète 100. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice.



NIVEAU CINQ

Les forces de Konami (Konami Force) ont découvert la planète 100. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice. Ils ont une arme : la force psychomotrice.



EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE : OCTOBRE





SPACE FOOTBALL

Triffix est heureux de nous annoncer l'arrivée prochaine, sur votre Super Famicom, du jeu qui devrait dans quelques décennies passionner vos petits enfants, au même titre que le football actuellement.

Comme dans le football que nous connaissons maintenant, le but de Space Football est bien entendu de marquer des buts à l'adversaire, qui se trouve en face. Oui, vous avez bien entendu à l'adversaire et non pas aux adversaires, Space Football est un jeu qui se joue à un contre un, comme

quelques simulations de basket-ball sur console. Devant vous donc, l'adversaire et son vaisseau spatial et une énorme aire de jeu dans laquelle vous évoluerez. Pour marquer des points, il faudra être rusé, rapide et sans pitié. En effet votre vaisseau est équipé de petits rayons qui une fois tirés pourront déstabiliser et stopper l'adversaire pendant quelques instants, ce qui vous permettra d'être un peu plus tranquille pour faire de la balle ce que vous voulez. Attention toutefois, l'arme est également en possession du vaisseau d'en face, ne jouez pas avec le feu et faites gaffe à chacun de vos faits et gestes.



Voici l'écran de présentation, dans lequel le joueur pourra choisir le vaisseau qu'il dirigera et également, s'il le désire, arrêter la musique.



En pressant Select à partir de l'écran de présentation, vous pourrez déterminer le terrain sur lequel vous jouerez.



Après avoir choisi le vaisseau et le terrain, une petite présentation animée vous mettra dans l'ambiance du jeu.



La surface de jeu est entièrement vue par le joueur, de sa cabine de pilotage. L'animation est rapide et parfaite.



L'écran peut se diviser en deux parties lorsque vous sélectionnez l'option deux joueurs.



Le but est en vue. Ne tremblez pas, ne faites pas comme l'équipe de France pendant le championnat d'Europe, tirez et marquez.



Lorsque vous aurez marqué un but, vous serez récompensé par une musique sympathique et votre score augmentera d'un point.



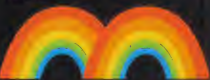
Si vous perdez le match, vous ne deviendrez jamais le champion de Space Football. Regardez comme c'est triste!



La seule chose qu'il ne faut pas perdre de vue dans Space Football, c'est qu'il faut à tout prix l'emporter.

We are the champions of the universe !

EDITEUR : TRIFFIX
DISPONIBILITE : JUILLET





MICK AND MACK'S GLOBAL GLADIATOR

Tiens, voilà un jeu qui va faire parler de lui. Ohhh que oui, il va faire des jaloux ce Mick And Mack. Vous incarnez deux personnages pour le moins étranges, défenseurs de la pureté de l'air et lutteurs acharnés pour la protection de la nature. Et ces deux braves bêtes auront bien du boulot, et pas qu'un peu, tout au long des niveaux. Armé d'un pistolet "balourdeur" de glue verte, il sont là pour que la terre retrouve un petit peu de son image du passé, avant que l'ère industrielle ne vienne mettre son grain de sel. Faut dire que jusqu'à présent, personne ne s'était réellement occupé du trou dans la couche d'ozone et de l'évaporation des bombes aérosols. Heureusement que nos deux petits gladiateurs sont là pour rectifier le tir. A propos de tir, vous allez, dans Mick And Mack, ne faire que ça car de petits animaux mardiques vous chercheront des noises pendant des lustres.

Sans vouloir tout dévoiler du jeu, cette production de Virgin est du haut de gamme, du très haut de gamme même. Tout est parfait, tout bouge à merveille, et réellement, lorsque l'on traverse le monde de la ville, celui de la forêt, ou encore celui des glaces, on se fend



littéralement la pêche. Prévu dans le courant de cette année, Mick And Mack's Global Gladiator est un jeu dont nous vous reparlerons d'une façon un peu plus approfondie dans un avenir proche. Retenez bien ces deux noms, Mick et Mack vous feront tourner la tête.



EDITEUR :
VIRGIN



ARCADE DES

"64TH STREET" A DETECTIVE STORY (JALECO)



courir... bref, la grande aventure. De nos jours, quelle monotonie, quelle tristesse, vous avez soif, ben vous achetez une bouteille et vous la buvez. Heureusement que ce jeu de Jaleco est là pour nous remettre dans l'ambiance. En ces temps là, point de chants d'oiseaux mais plutôt le sifflement des balles.

Nos deux héros, Rick et Hallen, ne savent pas des bouteilles mais plutôt une fille, enfant d'un riche industriel (Remarque, ça s'embrasse quand même...).

Cette aventure de détective est menée comme je les aime. C'est-à-dire qu'il ne font pas dans la dentelle. La syntaxe utilisée lors des interrogatoires des voyous qui traînent dans les ruelles se trouve réduite à sa plus simple expression: coups de tatanes, directs et uppercuts. Les coups sont assez variés et efficaces à toute épreuve. Les coups de pieds sont au nombre de trois, coup de pied haut, coup de pied bas et coup de pieds sauté. Les coups de poing sont tout ce qu'il y a de plus classique. Le plus intéressant, c'est quand on joue à deux car il est possible de prendre son adversaire et de le lancer sur ses ennemis. C'est littéralement percutant. Si, en outre, ces arguments s'avéraient incompréhensibles pour vos interlocuteurs, il vous serait alors possible d'en utiliser d'autres, de masse, comme une clef anglaise. Vous pouvez aussi piquer un sprint dans la direction de vos adversaires et le choc inévitable devient alors fatal (pour eux). Ayant certainement été de grands gymnastes, nos deux compères ont pour super coup une galipette tous pieds et poings dehors.

Les ennemis ont tous de sales trombones à faire pâlir un mort vivant, c'est pas peu dire! Ils rivalisent de muscles et d'efficacité. Les boxeurs (gants évidemment) vous envoient des uppercuts hypers-puissants, les forains ont de grosses masses d'armes. Si je n'évoque pas les autres, ce n'est pas par faiblesse mais uniquement pour vous en laisser la surprise.

Les décors contribuent à vous mettre dans l'ambiance, vous vous baladez devant des magasins (mais vous n'avez pas le temps de faire du lèche vitrines, hélas, les temps sont durs...) typiquement années trente, assez soignés. Les personnages sont d'une taille plus qu'honorable, et bien qu'il fassent un bon tiers de l'écran, ils ne sont pas pour autant mal dessinés. Au contraire, c'est assez sympa d'étudier les dégradés de coloris des plis de leur chemise. Bon d'accord, j'en conviens, on a autre chose à faire.

Ah, quelle bonne époque que celle de la prohibition! Rien n'était permis. Mais non, je ne suis pas un dictateur, rassurez-vous. Je pense seulement que c'était sympa pour l'aventure, le fun et l'éclate. Imaginez un peu tout ce qu'il fallait faire pour aller chercher un verre, pardon: un tonneau, voyons grand. Il fallait tuer une dizaine de personnes, se cacher, courir...

"64th Street" est un bon jeu assez sympa. Hélas, comparé à "Undercover Cops", il ne tient pas la route. Qui plus est, et là il y a vraiment de l'arnaque, un crédit est égal à une vie. Donc, à moins de savoir y jouer, on ne va pas vraiment loin, et comme pour savoir y jouer, ben faut s'entraîner...



B RAP BOYS (KANECO)

Yo man, ici c'est arcad'man qui te caus' depuis joypad : ouahh, ça decoliffe !!! En effet, je viens de m'occuper d'une super machine qui RAP à donf. Il s'agit d'un mega Beat them all avec un support de musique de rap américain qui arrache d'enfer! Vous avez le choix entre trois personnages possédant des moyens de locomotion différents : un vélo, un skate ou des rollers. Pour les personnages ne possédant pas les rollers au début, ils perdront leurs matos après une première phase de jeu.

Deux boutons sont à votre disposition (comme d'habitude vous me direz, mais enfin passons !!!) l'un pour donner des coups et l'autre pour sauter. Ainsi, en combinant ces deux boutons, vous pouvez, par l'intermédiaire d'un genre de Roundhouse (un coup de pied tournant autour de vous pour les incultes), dégrader les alentours s'ils deviennent malsains (ce qui arrivera souvent lors du jeu sinon on n'aurait pas fait appel à vous).

En effet, le but de votre escapade est de nettoyer, en quelque sorte, les quartiers de Harlem et du Bronx (à New York pour ceux qui ne connaissent vraiment rien et qui devraient se faire soigner ou essayer le gaz ... enfin quoi, c'est vrai).

Les graphismes des décors sont relativement bien soignés et nous montrent tous les aspects d'une tranquille vie de quartier, avec ses restaurants et ses magasins en tout genre, qui va sombrer dans la guerre des gangs, à outrance.

D'autre part, les graphismes des personnages sont relativement grossiers et auraient pu être un peu plus



soignés. De plus, l'animation est quelque peu saccadée, ce qui est très regrettable pour s'éclater un max.

Comme d'habitude, vous pouvez récupérer des armes de tout genre : batte de base ball, barre de fer, bato, etc.

Vous pouvez également vous trimballer dans tout le décor et monter sur ce que vous voulez. Ce petit détail enrichit quelque peu ce jeu qui reste extrêmement simple dans ses caractéristiques pompées dans les autres machines du genre (ouh, les copieurs !!!). En fait, la qualité principale de ce jeu réside dans la musique qui accompagne l'action à combiade débordante. En effet, cette musique de rap américain vous entraîne dans l'univers de ce jeu. D'ailleurs, il existe deux versions de machines :

une avec la musique intégrée sur la carte et une autre où la musique est lue directement sur un CD qui accompagne la carte du jeu.

En conclusion... à moins que "pour conclure" soit le mieux bien que "pour finir" soit pas mal non plus; en fin de compte, je disais donc que ce jeu est d'un niveau moyen du point de vue réalisation mais qu'il se rattrape grâce à la divine musique rap.

F1 EXHAUSTE NOTE

(SEGA)

Mais j'ai déjà entendu ça quelque part ! Mais bien sûr ! Vous connaissez peut-être F1 Exhaust Heat, sur Super Famicom de Seta au début de l'année. Eh bien, il suffit de vous imaginer que l'on baisse l'angle de vue de votre voiture et que l'on se rapproche aussi du sol tout en zoomant sur l'arrière du bolide. Vous voilà donc à l'arrière d'une formule 1 : soit une Mac Laren, soit une Williams Renault.



En effet, il est possible de jouer à deux en même temps avec chacun son écran. Cette machine fait partie de la non moins célèbre série du système 32-bit de Sega. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, vous n'avez qu'à regarder dans le test de Air Rescue où je vous explique tout dans les traits principaux.

Alors, si vous êtes prêts à vivre la frissonnante aventure d'une course de formule 1 au rythme vibrant des moteurs enflammés et au bruit des crissements de pneus, n'hésitez surtout pas, allez-y ! (excusez-moi, je n'ai pas fait exprès !)

Vous avez un volant (très utile dans ce cas) équipé de manettes jaunes à droite et à gauche pour les changements de vitesse, plus une pédale d'accélérateur et une pédale de frein.

Vous avez le choix entre une boîte de vitesses automatique ou manuelle. L'automatique est bien mais uniquement pour débuter et se familiariser avec le jeu. En effet, ce moteur est plus faible en puissance que le moteur à boîte manuelle et en plus, il ne possède que peu de reprise. Je vous conseille de prendre la boîte manuelle et là, vous vous sentirez vraiment au volant d'une formule 1 du championnat du monde (rien que ça !). Mais attention, il faut bien maîtriser les changements de vitesse. La manette de gauche sert à augmenter d'une vitesse et la manette de droite, elle aussi fixée sur le volant, sert à diminuer d'une vitesse. De plus, il ne faut pas diminuer trop vite les vitesses, par exemple, passer de la 6ème à la 1ère en un peu moins d'une seconde, sinon vous risquez de vous



faire pêter le moteur à la face et ce serait dommage pour vous !

L'animation est tout bonnement splendide et sans reproche. Les graphismes sont impressionnants de beauté bien que le décor soit quelque peu répétitif. Mais il faut quand même dire que le bord du circuit est jonché de détails, du style : grues prêtes à remorquer une voiture scratchée, les commissaires de la course agitant des drapeaux jaunes pour vous signaler un accrochage; et ceci donne vraiment une impression de réalisme époustouflant.

De plus, lorsque vous jouez trop aux autos tamponneuses avec vos adversaires, vous risquez de faire un gros tête-à-tête, merveilleux de par sa réalisation. Le fait de pouvoir jouer à deux est vraiment sensationnel et installe une compétition féroce entre les deux concurrents. On peut regretter que la difficulté du jeu ait été mal dosée car il est loin d'être facile d'arriver à finir une course sur un circuit. Il faut donc s'entraîner comme des acharnés sur ce jeu pour pouvoir découvrir d'autres paysages.

Il faut aussi noter que cet angle de la voiture nous cache plutôt ce qui se passe devant nous, mais on s'habitue très vite tout en regrettant de ne pas avoir une vue de l'intérieur comme dans vroom sur micros. Cette machine est vraiment très clean et l'on ne s'en lasse pas, surtout lorsque l'on a l'occasion de jouer à deux.

SPACE PIRATES

(ATARI GAMES)

Après MAD DOG Mc CREE et Who Shoot Johnny Rock, Atari Games va encore faire un carton (ha, ha, ha...) avec ce nouveau video-laser. Reprenant le même principe que ses illustres prédécesseurs, il vous permet de jouer les cow-boys de l'espace. L'apparence extérieure de la machine est la même. Seul changement, le pistolet qui était sur Mac Dog en véritable plastique rouge flamboyant (très utile pour passer inaperçu...) a été remplacé par une sorte de mini-mitraillette laser d'apparence noire. Outre ces détails esthétiques, somme toute assez futiles lorsque l'on joue, il faut remarquer qu'il est considérablement plus lourd qu'avant. La prise en main et la précision du tir s'en trouvent ainsi considérablement facilitées.



Le scénario est, en fait, prétexte à tirer sur tout ce qui n'est pas d'accord avec vous. Mais comme vous risqueriez de vous sentir frustrés, je vais quand même vous en parler. L'ennemi public numéro un de la galaxie, le Capitaine Blackhole et son gang de Pirate Tron, ont attaqué les vaisseaux colonies de la grande ursula Skye. Evidemment, son équipage a été pris en otage et seul, le missile Starsplitter peut sauver la colonie. Il faut donc trouver les Gemmes qui donneront l'énergie nécessaire au missile.

Au début, histoire d'ajuster son tir, il faut viser des sortes de météorites. Cette phase assez courte vous met déjà dans l'ambiance du jeu: images de synthèses, vitesse foudroyante et grande qualité graphique.

Au début de chaque stage de jeu, vous vous retrouvez devant une porte de métal avec, au milieu, une sorte de losange qui clignote bleu clair-rouge, bleu clair-rouge, bleu clair-rouge. En fait, il ne faut pas tirer dessus lorsqu'il est rouge. Soit vous rencontrez un



pirate solitaire agressif, soit un pauvre pèlerin qui ignore ce qu'il fait là et qu'il ne faut pas shooter, soit encore toute une bande de pirates de l'espace, et alors là, ben y'a rien à

faire, sinon regarder les tirs laser qui vous arrivent dessus. Ainsi, on se rend assez rapidement compte qu'il vaut mieux tirer quand le losange est bleu-clair. Vous vous baladez dans des couloirs pleins de fumée et de tuyaux. Les ennemis surgissent de partout et généralement vous tirent dessus, et, toujours généralement, ils visent un peu trop bien... Se dépassant plus que jamais dans l'originalité, les scénaristes de ce film dont vous êtes le héros, vous présentent vos ennemis dans toutes les positions (décentes) possibles. A gauche, à droite, en bas, en haut, accroché au plafond, à une corde ou rampant par terre. Pire que des insectes l'vous dis! Certains, plus résistants que d'autres, doivent se prendre deux rafales avant de s'écrouler telles des chloves molles.

A part les décors qui sont vraiment fins et rendent particulièrement bien, d'autres améliorations ont été apportées. Tout d'abord, il est possible de shooter les pauvres innocents. Réflexion faite, ça ne s'appelle pas une amélioration mais plutôt une "difficulté". De plus, il n'est plus désormais utile de recharger son revolver (si ça s'appelle encore comme ça...) les munitions étant illimitées.

Bilan: un bon jeu qui bénéficie d'une superbe ambiance chorégraphique et d'un bon niveau sonore.

STEEL GUNNER II (NAMCO)

'A Life And Death Battle In The City'



Steel Gunner II est la suite de Steel Gunner Tout Court. Il se situe donc après le 'Tout Court' où vous avez bien progressé techniques 'que pour le scénario, logique puisqu'il est le deux. Le 'Tout Court' lui est donc antérieur. Non, mais c'est vrai, c'est hyper important de faire une au point telle que celle-ci. C'est le commencement de

tout, la capacité d'aller immédiatement à l'essentiel et la logique claire et précise.

Et là, il est très important de savoir différencier le 'I' du 'Tout Court' parce que l'apparence extérieure est presque totalement la même. Déjà, on retrouve les mêmes fusils mitrailleurs qui font toujours un boucan désagréable et insupportable (c'est vrai, c'est dur de se concentrer quand il y a trop de bruit...). La seule différence est que s'il n'est rien inscrit sur l'un, il apparaît un 'I' sur la grosse carrosse de l'autre. Vous voyez bien que c'est important puisque en plus, les concepteurs ont mis un gros 'I' au lieu d'un tout petit 'I' (Hein! Hein!...)

C'est quel type de jeu 'Steel Gunner II'? Quoi? Vous ne le savez pas? Fallait le demander plus tôt parce que maintenant c'est presque trop tard. Bon, mais comme c'est vous, je vais quand même vous le dire. C'est exactement le même style de jeu qu'Operation Thunderbolt (Qui lui-même d'ailleurs, était la suite d'Operation Wolf, à ceci près qu'ils ont mis 'Thunderbolt' à la place de 'Wolf II'...)

Après cette bête mais néanmoins utile explication, passons au vif du sujet: La différence ludique entre le deux et le un. Et là, ô miracle! Autant le 'Tout Court' était une nullité sans nom (du

moins si hélas), autant le 'I' s'avère, une fois la légère répulsion due à ses hérédités dépassée, un jeu potable, voire bon. Déjà les graphs ne sont plus aussi crades et grossiers qu'avant. Un bon point, un. De plus, le scénario a changé. Vous ne vous rendez pas compte à quel point c'est important, ça change tout le jeu. Au lieu de tirer sur tout ce qui bouge, vous tirez sur tout ce qui bouge. Vous voyez bien! (Mais non, je n'ironise pas, mais non...). Au début, vous repoussez une attaque extraterrestre ou terroriste (je les mets dans le même panier, tous des sales trombines...), puis, quand vous êtes dans le labo de police devant les scientifiques analysant un bidule ayant appartenu à feu l'extraterrestre (ça veut dire qu'il est mort l'extraterrestre à qui appartenait le bidule), le sol s'écroule et vous vous retrouvez en train de combattre de sales racailles. C'est l'action qui prime (qui l'eût cru). Les phases intermédiaires sont donc réduites à leur plus simple expression, quelques idogrammes barbares (c'est-à-dire anglais) et quelques graphismes dans le plus pur style nippon, c'est à dire nippou.

L'autre majeur est la vitesse "décoiffante", "ébouillissante", sidérante. Vous devez avoir un jet pack collé à l'arrière-train, car faire un bond de dix mètres pour combattre sur les toits, puis redescendre au quatrième sous-sol, continuer le ménage, prendre une canalisation durant une cinquantaine de mètres, vous retrouver sur une voie ferrée, nez à nez avec un train, vous arracher au dernier moment, recombatte un petit peu, puis remonter histoire de prendre une bouffée d'oxygène pollué, en profiter pour massacrer les vilains-pas-beaux qui bronzent et vous attendent... ben c'est pas mal! (Ma phrase, elle aussi, elle est pas mal. Parce que 10 virgules en quelques lignes même si ce n'est pas du Balzac ou du Proust c'est béton. Cela a un sens, il faut trouver lequel d'accord, mais cela en a un quand même. Mais non, Destroy, faut pas retourner le journal!)

En bref, en conclusion et en synthétisant, à par la vitesse et le fait que vous soyez trimballé dans tous les sens au lieu de l'être seulement en long et en large, ce jeu n'innove en rien. Pour les curieux, allez faire un tour du côté de cette machine, sinon pour ceux qui connaissent Thunderbolt, cela n'a aucun intérêt, je me demande d'ailleurs pourquoi ils ont lu mon article...

STREET FIGHTER II (CAPCOM)

Ca, c'est parti pour être l'article le plus court et pourtant, il n'est pas le plus intéressant! Street Fighter II est officiellement sorti sur les écrans des salles obscures que vous connaissez tant. Quoi de neuf me demandez-vous?

La possibilité de prendre l'un des quatre challengers de la fin du jeu: Vega, Sagat, Bison, et Balrog. Avec eux, c'est vraiment bien plus facile de finir le jeu. De plus, vous avez le droit et le mérite de pouvoir combattre contre son sosie. Cela permet de voir à quel point on maîtrise le personnage choisi.



Bah voilà, il est fini; quand je vous disais que c'était le plus court!



LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !

GAME GENIE™

AVEC GAME GENIE™
DEVIENS
LE MAITRE DES JEUX !

PLUS DE
700 CODES
SUR PLUS DE
70 JEUX

- ▶ Plus de force
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Etc, etc, etc...

Avec GAME GENIE™, c'est toi
qui définis les règles du jeu!



SIMPLE A UTILISER

1. Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2. Connecter Game Genie™
3. Allumer la console

GAME GENIE™ fonctionne sur tous types de jeux vidéo sur la console. Tous les effets ne peuvent être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR POWER GAMES

Game Genie
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
* * * * *

L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter les jeux vidéo favoris.



INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie et "Game Genie" sont des marques déposées de
Codemasters Software Company, utilisées sous licence.

UNDERCOVER COPS

(IREM)



Avec ce nouveau Beat them all, un nouveau type de combat s'installe dans les salles obscures. Prenez d'un côté l'ambiance des trois Mad Max réunis, les lignes de coutures, de coupes de cheveux, de maintien en société définies dans ces films, et de l'autre l'hyper violence de Rambo et au milieu, certains quartiers américains (débarcadres, plages presqu' désertes, villes plus ou moins saccagées (en fait, c'est plutôt plus que moins.)) Histoire de planter le décor.

Epoque 2053. Le maire de la ville et son conseil de sages et de dignitaires a trouvé une solution pour le moins radicale, afin d'éliminer la violence urbaine. Lâcher trois fauves humains, monstres parmi les monstres des techniques de combats les plus sauvages. Il y a tout d'abord Claude, un karateka seulement champion du monde parce qu'il n'y avait pas d'autres titres. Ensuite Bubba,

qui, sous ses allures de beau gosse blond aux yeux bleus, est, en fait, d'une cruauté à la hauteur de ses adversaires! Bref, il est bon. A titre d'indication, il a été remercié du monde du football américain parce que trop violent! (Alors que déjà le football américain n'est pas vraiment un concours de dentelle, alors se faire virer de ce sport...) Sa super arme est justement un ballon de feu qu'il lance violemment à ses pieds afin de le faire exploser et éliminer tous ses ennemis. Pour l'instant, une fille, qui, si vous l'abordez dans la rue pour lui demander l'heure, vous vous retrouvez out! Ne soyons pas sexistes, elles ont aussi le droit de se battre non? Son petit copain s'est fait tuer dans un combat de rue et, pour se venger, elle veut tuer leur... bah, je ne peux pas dire tous ceux qui ont une sale tête parce qu'ils ont tous des trombones pas possibles...disons plutôt tous ceux qui lui sautent dessus (pour se battre grand bêta!) Le premier niveau est une promenade au bord de l'eau qui cesse assez rapidement d'être romantique. Je m'explique. Sur votre passage, il y a des tas de corbeaux qui picorent je ne sais quoi. Dès que vous êtes devant eux, vous voyez quel était leur festin, un cadavre de corps humain assez fraîchement décomposé! Exquis! Les ennemis sont tous aussi affreux et balaises les uns que les autres. De tout aussi costauds que vous ont de superbes queues de cheval. Tiens, au sujet de queues de cheval, vous savez pourquoi les orientaux en portaient dans les films et les tableaux? Pour être pris plus facilement par leur Dieu qui les ammenait ainsi au Nirvana. Si, si, c'est pas du pipeau. Pour eux aussi, ce doit être la même chose au vu de la façon dont on les expédie, frais de port compris. Ce qui m'a bien plu dans ce jeu c'est la précision des détails. Ainsi, un groupe de quatre ou cinq que vous devez "destroy" regarde la télé en vous attendant. Devinez quoi, R-Typen fait par les mêmes programmeurs... Sympa non?

Les décors sont hyper fins et précis. Les couleurs très bien choisies. Un seul défaut à mon goût: les sprites des personnages sont assez petits. Mais à part ça, ça va.

Les coups classiques sont tout ce qu'il y a de plus varié et vous n'avez que l'embarras du choix pour mixer convenablement l'utilisation des deux boutons. Je préfère plutôt m'étendre en long et en large sur les armes que vous pouvez ramasser. Par terre, se trouve tout ce qu'il vous faut. Par ordre croissant d'efficacité destructrice, je cite:

- Des briques, ça en casse pas des masses (oh qu'est-ce que je suis drôle, j'en reviens pas, c'est le bac qui a dû me faire ça). C'est toujours une bonne arme à lancer, mais un peu trop classique comparée aux autres.

- Des bidons: là aussi, c'est classique. Depuis Double-Dragon (Dédé pour les intimes), il n'y a plus un beat them all sans bidon. C'est pas du bidon. C'est devenu un cliché.

- Des thons géants! Eh oui! Vous êtes vous reçu souvent des thons à la figure, à part par la copine de votre père, j'vois pas vraiment. N'empêche que c'est très efficace. Une étude scientifique prouve que c'est l'action conjuguée de l'odeur et de l'impact qui cause de tels dégâts...

- Des poteaux électriques de quatre, cinq mètres. Là, c'est littéralement marrant et génial! Votre personnage se balise pour en prendre dans un nuage de fumée. Il l'utilise, comme faisait un Black Panther's d'une batte de base ball. Chaque coup porté diminue sa taille et se fait au profit d'un superbe nuage de fumée.

- Le plus efficace, c'est la carcasse de voiture portée à bout de bras. C'est hélas aussi court, comme utilisation, que la brique. On devrait pouvoir la démonter et l'utiliser petit bout par petit bout...

- L'ennemi de fin de premier de niveau est une sorte de Terminator à bras télescopique qu'il faut balancer dans une énorme presse afin qu'il se fasse écraser! Tous les adversaires sont aussi variés les uns que les autres. Les armes sont aussi efficaces qu'originales. Je n'ai que des compliments à faire et vous donne un seul conseil: celui de jouer à ce jeu. Pour ceux qui n'aiment pas les beat them all, s'il n'y en a qu'un qu'ils doivent essayer, c'est bel et bien celui là. Bref, Y'a bon!

AIR RESCUE

(SEGA)

ALERTE !!! Tous les pilotes en état doivent être prêts à décoller dans les plus brefs délais. Nos troupes ont dû faire face à une résistance féroce de l'ennemi et il y a de nombreux prisonniers alliés.

A vous d'aller les chercher avec vos hélicos et surtout... bonne chance!

Voilà donc en quelques mots le scénario de ce jeu de Sega, utilisant de nouveau le système révolutionnaire du 32-bit. Je rappelle, pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, que le système 32-bit confère au jeu une plus grande rapidité et fluidité d'animation ainsi que des graphismes plus beaux et plus fins. De plus, de nombreux effets de zooms et de rotations sont rendus possibles, donnant davantage de beauté au jeu.

L'un des avantages le plus frappant de cette machine est qu'il est possible de jouer à deux simultanément sur le même théâtre des opérations. Les sièges sont mobiles et possèdent deux haut-parleurs intégrés dans les appuie-têtes, ce qui permet de se croire davantage dans l'action.

Pour piloter votre hélico, vous possédez un manche à balai équipé de deux boutons: l'un pour les mitrailleuses latérales et l'autre pour les missiles qui sont limités, avec, en plus, un voyant lumineux signalant chacun de vos tirs. De plus, vous pouvez vous servir, et vous en aurez besoin, d'une poignée latérale placée sur votre gauche servant à fixer votre altitude: si vous la tirez, l'appareil prend de l'altitude et inversement si vous la poussez.

Pour vous éclairer un peu, cette manette est du même type que celle d'une poignée des gaz, comme on peut en voir souvent dans certaines machines de simulation de vol (par exemple G-LOC AIR BATTLE).

Le but est donc de récupérer les otages en atterrissant près de leurs lieux de détention (des tentes militaires, avec une grosse croix rouge dessus pour



que vous ne les loupiez pas, on ne sait jamais !) pour qu'ils puissent monter à l'arrière de votre hélico. Dès que vous avez 8 otages dans la cabine arrière, vous devez retourner à votre base pour "larguer la marchandise".

Vous devez affronter, en même temps, un grand nombre de tanks et hélicoptères de combat qui seront bien armés et n'hésiteront pas à utiliser ces armements contre vous (c'est normal ils sont là pour ça).

L'animation du jeu est parfaite par sa rapidité et sa fluidité. Les commandes de l'appareil sont précises mais elles sont quelque peu dures à manier (c'est le mouvement du manche à balai qui fait bouger votre siège, donc, la manette doit supporter votre poids !)

Pour finir, on peut dire qu'il s'agit d'un bon jeu mais, à cause de sa relative difficulté, reste surtout accessible aux amateurs fidèles du manche à balai en tout genre. Mais ce jeu est vraiment trop cool à deux : à essayer à tout prix ! (ne vous inquiétez pas ce ne sera pas trop cher !)

STARBLADE (NAMCO)

Un jour, le Service des Communications de la Fédération intercepta une transmission provenant d'au-delà du système galactique, disant : "ATTENTION !!!!! Message à l'attention de la Fédération des Planètes !...Rendez-vous immédiatement et mettez-vous sous notre contrôle !...Si vous désobéissez, votre système sera détruit !

En effet, la force d'attaque ennemie provenant de la planète "RED EYE" approchait dangereusement notre planète mère et nous menaçait avec ses "WAVE CANON". Cae "RED EYE", planète mobile et équipée d'un canon à particules extrêmement puissant, possède cette arme secrète -qui ne l'est plus maintenant (mais c'est trop tard !!!!!). Ainsi, le gouvernement fédéral fit appel à l'UGSF pour détruire la planète "RED EYE". L'UGSF mit immédiatement au point sa stratégie dont le nom de code est "STARBLADE".

Vous voilà aux commandes de votre vaisseau spatial. Vous contrôlez uniquement le tir de vos deux canons lasers, mais le vaisseau se dirige tout seul car vous êtes aidé par un copilote qui vous communique par radio toutes ses actions. Votre siège est "actif" c'est-à-dire qu'il suit les mouvements de votre appareil. De plus, lorsque vous êtes touché par un tir ennemi, votre siège et votre manette de contrôle vibrent atrocement.



Votre "vie" se manifeste par un Shield représenté par 3/4 de cercle changeant de couleur au fur et à mesure que vous perdez de l'énergie. D'autre part, il est intéressant de noter que lorsque vous perdez un crédit, la machine ne vous remet pas au début du niveau mais à l'endroit de vos derniers instants de vie, ce qui est très utile pour finir le jeu sans claquer tout son fric.

La difficulté du jeu est moyenne et reste donc abordable pour tous les fêlés de l'arcade dignes de ce nom.

Donc, si vous êtes un "accro" de la trilogie "STARWARS", vous retrouverez traits pour traits l'atmosphère de ces combats intergalactiques : vous devrez affronter les hordes agressives d'appareils ennemis et les majestueux vaisseaux mères, équipés avec de puissants canons.

De plus, vous êtes entouré par 4 haut-parleurs installés en stéréophonie, ce qui contribue d'autant plus à l'ambiance du jeu.

Les graphismes sont entièrement en 3-D, animés de façon extrêmement fluide permettant ainsi un plus grand réalisme du jeu. En conclusion, c'est un super jeu qui décoiffe à donf !!!



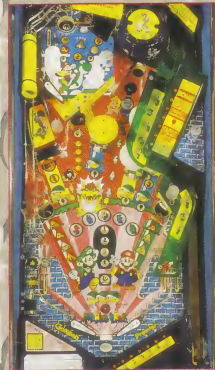
SUPER MARIO BROS (GOTLIEB)

Mais non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un flipper. Je sais que nous ne nous occupons pas de flippers d'habitude mais celui-ci, ce n'est pas

n'importe quel flip.

En effet, il a été conçu par Gottlieb avec les précieux conseils de maître Nintendo. Cette machine à défilement pour nerfs sensibles, retrace donc l'aventure de Mario Bros, Luigi et du petit dragon Yoshi accompagnés par la délicieuse princesse Toadstool dans leur 4ème épisode développé sur Super Nintendo. Je vous laisse le soin et le plaisir de découvrir par vous-même ce qu'il faut faire pour obtenir une "spécial" tant désirée, car ce serait trop long à vous expliquer. Mais l'essentiel de ce flip est de passer les sept châteaux des Koopas avant d'affronter l'Innommable Bowser. Ce flip n'est pas très dur et donc accessible à tous. En conclusion : bonne défile !!!

THE GOBLIN
& SAINT DRAUME



Remerciements pour salles de jeux : Nous tenons à remercier les salles de jeux machines dans les meilleures conditions possibles ainsi que nos amis de chez WDK :

- Games Drug Stores. A l'angle de la rue Rambuteau et de la rue St-Jenis à Paris (Près de beaubourg)

suivantes pour nous avoir permis de tester ces nouvelles
- Jeux video's 9, bd Sebastopol Paris (près du m° Chatelet)

ARKADOID

MEGADRIE

- Alimentation secteur 150 F • Adaptateur jeu jap. 99 F
- Wonder Mega 4 990 F • Console MD jap. 949 F
- Donald Duck 345 F • James Pond II 449 F
- CD heavy nova 390 F • CD Funky horrorband 390 F
- Desert strike 449 F • Two crude dudes 449 F
- Street of rage 395 F • Kid Cameleon 449 F
- Turbo out run 449 F • Bad O Men 449 F
- Exile (Jap) 419 F • CD Ernest's heavens 390 F
- Sonic 395 F • Bulls Vs Lakers 449 F
- David Robinson's 449 F • Fantasia 299 F
- Spots Talk Baseball 449 F • F1 Hero (2 players) 395 F
- Test Drive II 449 F • The Simpsons 449 F
- Atomic Runner 449 F • Krusty's fun house 449 F
- Splatter house II 449 F • Grand slam tennis 449 F
- CD Sol Faace 390 F • Thunder pro wrestlin 449 F
- Exile (US) 449 F • CD Pit Fighter II 449 F
- Arch Rival 449 F • CADASH 395 F

NEO GEO

- Console NEO GEO + alimentation + joystick 2 450 F
- Fatal Fury 1 090 F
- Eight Man 1 090 F
- Mutation Nation 1 090 F
- Robo Army 990 F
- Sengoku 990 F
- Alpha Mission II 990 F
- Raguy 890 F
- Trash Rally 1 090 F
- Riding hero 890 F
- Cyber Lip 890 F
- Soccer Brawl 1 090 F
- Ninja Commando 1 090 F

GENIAL !!!
ADAPTEZ LES JEUX
SUPERFAMICOM

ET
SUPERNES
SUR VOTRE SUPERNINTENDO 50Hz
AVEC
LE SUPER ADAPTER 390 FRs

GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastergear 199 F
- Out Run 245 F • Shinobi 245 F
- Wonderboy 215 F • Mickey Mouse 250 F
- Monaco G.P. 215 F • Alleyway 250 F
- Magical Guy 250 F • GG Aleste 250 F
- Ninja Gaiden 250 F • Sonic 250 F
- Donald 250 F • Alien Syndrome 250 F
- Buster Ball 250 F • Monster World III 250 F
- Spiderman 250 F • The Simpsons 250 F
- Paperboy 250 F • Olympic Gold 250 F
- Out Run Europa 250 F • Terminator 250 F

GAME BOY

- Console GB + Tétris 590 F
- Battlelords 245 F • Mickey II 245 F
- Castlevania II 245 F • Megaman 1 et II 245 F
- Attack of the Killer tomatoes 245 F • Hang on 245 F
- Crazy car 245 F • Terminator 2 245 F
- Elevator Action 245 F • Robocop 2 245 F
- Track Meet 245 F • Manic Quest 245 F
- Mickey's dangerous chase 245 F • Sagaia 245 F
- Fire bird 245 F • Tortue Ninja 2 245 F
- Tower of druaga 245 F • The Simpsons 245 F
- Goeman fight 245 F

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

SUPER FAMICOM

• Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
• Battle Tank	549 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
• Soulblader	590 F	• Jhe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n ghost	499 F
• Castelvania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
• F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
• Ramma 1/2	590 F	• Shanghai	590 F	• Battle Blaze	590 F
• Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
• Krusty's fun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

- ☐ ARKADOID: 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
☐ ARKADOID: 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77
☐ ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____ Qté _____ Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLEMENT: ☐ CHEQUE
☐ CARTE BANCAIRE
SIGNATURE

☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT
N° _____

Date d'expiration: ____ / ____ / ____

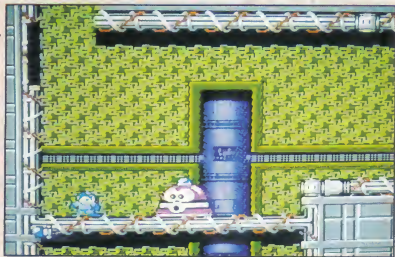
NINTENDO

MEGA MAN 3

**MEGA MAN!!!!
AU SECOURS!!!!**



Le processus de paix mondiale est entamé. On va s'ennuyer après, mais s'ennuyer... Heureusement qu'il y aura encore Lady Diana pour que l'on ait quelque chose à dire! Bref, le docteur Light (c'est un médecin allégé, donc un peu moins bête que ses collègues) et le docteur Wily savent qu'il leur manque des cristaux pour arriver à leurs fins : la paix! Pour cela, il faut aller dans le monde des mines, où des robots mettent une pagaie d'enfer! Les deux docteurs étant malins, ils ont donc, d'un commun accord, décidé d'envoyer Mega Man, dans un appel au secours désespéré! Mega Man arrive, accompagné de son fidèle chien Rush, pour mettre fin à la tyrannie des robots et retrouver très vite les cristaux pour un monde meilleur...





Contre l'homme-serpent, il faudra être prêt à tuer dans des reptiles et de toutes les tailles. Ci-contre, un gros morceau pour Mega Man! Heureusement encore qu'il a bon appétit!



Vous voici face à l'un des boss à abattre! Shadow Man! Attention à ses lissages et à ses shurikens dévastateurs! Vous avez intérêt à venir une fois certaines armes acquises!



Voici Rush dans l'un de ses multiples usages : le trompini! Il vous servira aussi, selon la situation, d'avion ou de sous-marin. On n'en fait plus des chiens comme ça! Rex, au pied! on va jouer au sous-marin! Hé! hé!

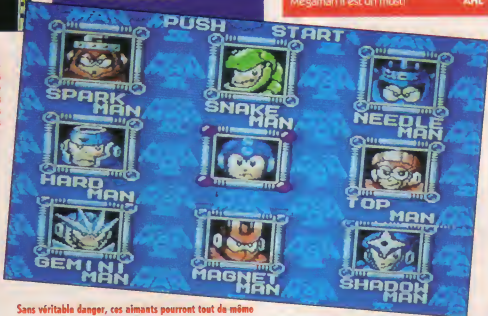
Les voix tous réunis, tous vos ennemis. Choisissez l'ordre dans lequel vous les affronterez! Attention, car certains d'entre eux ne peuvent être abattus qu'avec des armes soutirées aux autres! Trouvez le bon ordre!



On ne rigole plus ici, car il faut jouer dans la nuit! Ça ne dure pas longtemps, mais ça ne facilite pas les déplacements, ni les combats!



Plein d'originalité, d'action et de subtilité, une production de qualité. C'est de cette manière que l'on pourrait résumer le test de Mega Man III. Si les deux aventures précédentes étaient très bonnes, la troisième ne dépareille en rien. On ne s'ennuie pas une seconde! En plus, la difficulté est suffisamment accrue pour qu'on ne vienne pas à bout de toutes les épreuves trop vite. Seul, et quasi unique défaut de ce jeu, les trop nombreux ralentissements lorsque trop de sprites sont en mouvement à l'écran! Ce défaut est constant et parfois bien gênant. Heureusement que la maniabilité demeure toujours aussi parfaite! Le scrolling multidirectionnel ne souffre que de "bugs" mineurs qui passent pratiquement inaperçus lorsqu'on se plonge dans le jeu. Un jeu de plates-formes d'une très grande qualité, qui offre un contraste saisissant avec Hook, au niveau de l'intérêt. T.S.R.



Sans véritable danger, ces aimants pourront tout de même vous causer des surprises en vous empêchant de sauter au-dessus d'un gouffre dans lequel vous vous ratatonez les dents! Charmante perspective...



L'arrivée d'un nouveau Capcom est toujours un événement, d'autant plus quand il s'agit d'un nouveau Mega Man. Pour ce troisième épisode, Capcom joue le changement dans la continuité, puisque le principe du jeu reste le même, avec les univers des boss à explorer et, comme pour les épisodes précédents, il faut découvrir dans quel ordre procéder afin de disposer des armes nécessaires pour vaincre certains ennemis. Ce jeu n'innove donc pas vraiment, mais le recette est toujours aussi efficace et les fans de jeux de plates-formes s'élanceront pendant des jours devant leur écran. Car un Mega Man, ça ne se termine pas vite fait, il faut beaucoup de patience et d'habileté pour en venir à bout. Comme d'habitude, la réalisation est irréprochable, avec des graphismes légèrement supérieurs à ceux des épisodes précédents. Pas de problème, Mega Man III est un must!

AHL



Vous retrouverez cet individu à divers moments. Il vous faudra obligatoirement le faire fuir pour ouvrir le passage. Pour le vaincre, tirez à tout va et glissez lui dessous lorsqu'il sera trop près. Facile!



93%

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 18
SON : 15

NINTENDO

Hook

VINGT ANS APRES WALT DISNEY, LE RETOUR DE PETER PAN !



Ce n'est pas parce que l'on est manchot que l'on est forcément amnésique ! Demandez donc à Nestor ! Ceci pour dire que le Capitaine Crochet n'avait, après sa première défaite, pas oublié Peter Pan.

Mesquin comme un pingouin - sorry Nestor - le capitaine a donc, pour se venger, enlevé les enfants de Peter qui, entre temps était devenu grand et avait enfin compris ce grand Mystère de la Nature que sont les enfants (il aurait fréquenté une cigogne ?).

Ayant le choix entre les reproches éternels de sa femme et la présence de ses "délicieux" enfants, Peter s'est décidé pour aller faire un tour du côté de l'île des Pirates et de l'île des Enfants perdus qui, comme son nom l'indique, regorge d'enfants enlevés. Ça se passe comme ça chez Peter Pan ! Armé de sa fine épée mais aidé de la fée Clochette, Peter Pan, à la recherche de ses enfants, découvrira de très nombreux niveaux où il combattrra pirates, Rufio et même le capitaine Crochet !



Accompagné de la fée Clochette, Peter Pan arpentera des décors aussi nombreux que variés. La fée ne restera pas inactive mais pourra abattre tous les ennemis présents à l'écran. Autant dire que dans les situations délicates, son aide sera plus que précieuse !

Non seulement les pirates tirent, mais ils se battent aussi au corps à corps. Armé de votre épée, vous



pourrez, avec peine, les abattre. Attention, peu maniable dans les combats au corps à corps, Peter risque de s'en prendre plein les oreilles !



Seule contrainte, ne pas mourir asphyxié. Remontez à la surface de temps en temps afin d'y reprendre une bouffée d'oxygène. Sous l'eau, votre but sera simple, vous devrez ramasser toutes les perles et tous les trésors. Avant de penser à ses enfants, Peter pense à son portefeuille, ça fait toujours plaisir...

On passe le temps comme on peut ! Voilà Peter dans les mines, muni de son détecteur de métaux. Grâce à lui, il pourra trouver des trésors. Ce n'est pas parce que l'en est petit, laid, avec des oreilles pointues que l'on ne doit pas être cupide. C'est un proverbe vulgaire.



Ces feuilles vous permettront d'atteindre des endroits très spéciaux où vous attendent encore des objets. Si vous ne le savez pas encore, pour franchir un niveau, il faut collecter tous les objets qui s'y trouvent.

Une fois les objets ramassés, il ne vous restera plus qu'à atteindre la sortie, ce qui ne sera pas toujours évident. Sachez seulement qu'il vous est possible de passer sur les étoiles blanches, il ne s'agit pas de parties du décor !



Pour gagner des points, faites jouer Peter au basket ball, c'est totalement inutile, mais ça vient rompre la monotonie, alors... oh, ou! Peter Pan se prend pour Magic Johnson!



Pour moi, The Hook est loin d'être le meilleur film de Spielberg et le jeu n'est pas non plus la plus grande réussite d'Ocean. Je m'étais bien éclaté avec Rainbow Island et New Zealand Story, mais cette fois-ci, Ocean a raté son coup. La réalisation est assez soignée, tant au niveau du graphisme qu'à celui de l'animation, mais que dire de l'intérêt du jeu? Il ne se passe vraiment pas grand-chose et la "jouabilité" est franchement douteuse. On ne se prend pas une seconde au jeu et l'on tombe de sommeil au bout de quelques minutes. Même si vous adorez le film, ce jeu vous décevra, attendez plutôt la sortie d'Addams Family.

AHL



Même si le film était "génialissime" selon les critiques, le jeu est plutôt monototonissime. Tout au long de ces niveaux, il faut se contenter de ramasser des objets, parfois perchés dans des endroits incroyablement farfelus. C'est certainement amusant cinq minutes, mais après... Ce qui évite à Hook d'être taxé de médiocre, c'est sa réalisation. Les graphismes sont gentils, même si certains motifs se retrouvent beaucoup, la bande sonore, sans éclat mais loin d'être nulle... et ainsi de suite. L'animation particulièrement bonne mérite toute l'attention du joueur; il est rare de voir un scrolling vertical d'aussi bonne qualité sur la Nintendo. Dire que ce scrolling est impeccable ne serait pas loin d'être juste. Néanmoins, l'intérêt n'y est pas. L'action est diluée et fait très vite figure de véritable leitmotiv. "Retrouver les objets" n'apparaît, en fait, que comme un prétexte à la réalisation d'un jeu tiré du film. A bon film jeu médiocre, faut-il en faire un proverbe?

TSR

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 12
SON : 11

64%

NINTENDO

LE FLIPPER DE L'AUTOROUTE FRAPPE!

HIGH SPEED



Inutile, je pense, de vous expliquer les subtilités d'un jeu qui n'en comporte guère. Le flipper, comme son nom ne vous l'indique aucunement, est un jeu qui consiste à maintenir sur une aire de jeu truffée de pièges et de bonus, une boule de métal, en évitant que celle-ci ne tombe entre vos deux flaps (battoirs selon la notice qui semble confondre avec ces ancestrales machines à laver le linge). D'apparence fort simpliste, pour ne pas dire littéralement débile, le jeu se révèle en fait très passionnant, du moins en théorie. Il va falloir se méfier de pièges complètement déconcertants comme ces oeufs qui désintègrent vos flaps ou encore ces bombes hélicoptères qui se déposent sur ces mêmes flaps afin de les détruire. Et mine de rien, jouer sans flaps au flipper, c'est un peu comme jouer au football sans pieds ou sans balle... Au milieu de toute cette action, il faudra aussi savoir attendre l'un des niveaux bonus qui viendra briser le rythme infernal imposé par la partie.



Gare aux flaques d'eau! Même s'il s'agit des pièges les plus inoffensifs et qu'elles ne font que ralentir la boule, il est parfois bon de savoir les éviter.



Très dangereux, ces faux follets attraperont votre balle pour l'envoyer directement entre vos flaps, sans que vous puissiez faire quoi que ce soit. Un bon moyen pour les faire disparaître et libérer ainsi la sphère captive: secouer le flipper. N'allez surtout pas secouer la télévision, y'en a qui ont essayé, ça s'est mal passé. Appuyez juste sur select ou B tout en sachant rester modéré pour éviter ce qu'il y a de pire: le tilt.

Voici l'un des niveaux bonus. Votre voiture, c'est la rouge. La but est monstrueusement simple, arriver en tête. Pour cela, poussez votre véhicule grâce à la bille, et ralentissez les autres grâce à cette même bille. Facile et plutôt original.



Tiens, tiens, on dirait un billard chinois. Avec un nombre relativement important de balles, vous devez atteindre les androïdes représentés par des lignes incurvées. Bien sûr, plus c'est haut plus c'est dur, plus il y a des points à la clé!



High Speed n'est pas le premier flipper à sortir sur la Nintendo, il ne s'agit donc pas là d'un genre nouveau. On pouvait légitimement s'attendre à de grands bouleversements dans le domaine mais, cela ne surprendra personne, il n'y a rien de nouveau. Même si la présentation du flipper à l'écran, constamment coupé, est étrange, on s'y fait assez vite et ce n'est pas là le défaut majeur de High Speed. Par contre, il faut regretter le peu de variété, aussi bien des pièges du flipper que des niveaux bonus. On a fait le tour de tout en une demi-heure! Reste le plaisir de jouer au flipper... si cela peut-être un motif suffisant lorsqu'il suffit de descendre au café du coin pour faire une partie. L'animation est suffisamment fluide, les graphismes tout juste honnêtes et les sons assez médiocres, en particulier en ce qui concerne les quelques voix digitalisées complètement incompréhensibles. Même Françoise Sagan possède une meilleure élocution! Sans aucun poids, ce jeu devrait vite se faire oublier.

T.S.R.

EDITEUR : **TRADEWEST**
GENRE : **FLIPPER**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **-**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
CONTINUE : **AUCUN**

GRAPHISMES : **12**
ANIMATION : **13**
MANIABILITÉ : **14**
SON : **08**

49%

Produit	Prix
Port matériel 100F - Port logiciel 25F	
Montant	
Total	

NINTENDO

FOUR PLAYERS™ TENNIS

YOUHOU ! C'EST REPARTI POUR ROLAND GARROS !

Vous voilà plongé au cœur de la compétition internationale, pour ne pas dire mondiale ! Ca devait arriver un jour... On joue, on joue, et puis un beau jour on se retrouve parmi les meilleurs... Créez tout d'abord votre personnage (homme ou femme, la compétition étant mixte) et dotez-le des capacités les plus adéquates pour sa future réussite. Parmi les caractéristiques de votre joueur, il y aura la chance, la force, la technique... autant de paramètres, condition sine qua non d'une victoire totale. Bien sûr, après chaque victoire, vous obtiendrez quelques points supplémentaires qu'il vous faudra à nouveau répartir. La compétition se jouera tout autour du monde, sur les plus célèbres courts de tennis : Wimbledon, Roland Garros... Mais avant tout, il faudra franchir la phase éliminatoire après laquelle vous pourrez prétendre au titre !

Décidez du tournoi auquel vous participerez.

Selon le tournoi, la surface risque de changer, Roland Garros/terre battue, Wimbledon/herbe... et, par conséquent, les rebonds aussi !



Le service constitue l'un des aspects essentiels de ce jeu, mais aussi de tennis d'une manière plus générale. Décidez si vous serez au service puissant ou lent, et décidez aussi de la trajectoire de la balle. Un "ace" peut parfois sortir de bien mauvaises situations.



NINTENDO

LE SOLEIL, LA PLAGE, LES COCOTIERS ET L'AVENTURE, DANS LES ILES!

THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Malgré ce que l'on aurait pu penser, les îles perdues à l'autre bout du monde comme Bora Bora, l'île Maurice, l'Angleterre, les îles Rodrigue etc... ne sont pas aussi tranquilles que cela. C'est bien simple, on n'est plus tranquille nulle part, même dans le futur il y a des terminators! Bref...

Dans les îles, les fiancées ont aussi la lumineuse idée de disparaître d'une façon un peu trop intempestive. Je vous le dis, la prochaine qui se fait enlever, elle se débrouille toute seule pour revenir! Quoi qu'il en soit, c'est reparti, il faut retrouver l'élue de votre cœur...

Sous l'eau, dans les airs, sur la terre dans des grottes ou en pleine forêt, rien de vous arrêtera (sauf peut-être

Tournez Manège à midi, mais là c'est hyper important, alors...!)

A coups de hache, les ennemis succomberont, à coups de bisous, ce sera votre fiancée! Mille périls pour la retrouver, en un temps minimum... ben, oui, si l'on traîne trop on risque de manquer Tournez Manège...





Un coup d'œil sur la carte de votre périple... Huit mondes, chacun composé d'une dizaine de sous-niveaux. De quoi faire !

Le premier qui me dit qu'il a loupé la sortie, je ne le crois pas! Atteignez ce point avant que le temps ne se soit écoulé sinon...



Et hop! un de plus, bien fait, mais sans l'ombre de la plus infime dose d'originalité. Même si j'ai l'air de me répéter, avouez que toutes les dernières sorties n'offrent rien de neuf. Ces derniers temps, on convertit ou l'on reprend un thème en changeant une ou deux choses, histoire de prendre le joueur pour un crétin. La seule chose que n'ont pas encore compris les éditeurs de jeu, c'est que l'on ne saute pas sur tout ce qui sort; il nous reste suffisamment de sens critique qui devient de plus en plus nécessaire pour faire le tri entre le bon et le médiocre. Mais je m'écarte du sujet. Bénéficiant une fois encore d'une fiche technique d'une indéniable qualité, aussi bien pour les sons, les graphismes, que pour l'animation, Adventure Island II n'apporte pratiquement rien de véritablement nouveau pour que l'on s'y intéresse. Hormis les bonus comme les dinosaures, le jeu est un sympathique enchaînement de niveaux plates-formes d'un classique tout à fait respectable. Mais après tout, pourquoi un autre plutôt que celui là, même si Mario reste paisiblement installé sur son trône? T.S.R.



Le héros de Adventure Island 2 ressemble toujours autant à Wonderboy et le jeu est souvent très très proche du premier épisode des aventures du héros fétiche de Sega. Tout y est: le skateboard, le hélicoptère, les mêmes ennemis, etc. Tout cela est assez sympathique, mais il faut bien reconnaître que ce style de jeu n'est vraiment pas innovateur et qu'il a pris un sérieux coup de vieux. La réalisation est excellente (normal, c'est un Hudson), mais on aurait quand même souhaité un peu plus d'originalité. Les amateurs de jeux de plates-formes s'amuseront bien, mais on est quand même très loin de Mario ou de Batman. Un bon jeu... de série B. A.H.

Quelle brasse coulée! Pffff! Il fallait le faire! L'ennui, c'est que les mouvements sont nettement moins faciles à gérer! C'est un coup à prendre pour ne pas prendre de coups.



Les bonus rencontrés servent de diverses nature, le skate board, le dinosaure marchant ou sautant... de quoi vous faciliter le travail. Sitôt un ennemi rencontré, le bonus disparaît. En fin de niveau, si vous avez conservé le bonus en question, vous pourrez décider de le garder pour plus tard, ou de l'utiliser directement pour le niveau suivant. Tiens? Une initiation à



EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15

76%

ACCOMPAGNEZ MARIO SUR UN PARCOURS DE GOLF...

Après des mois, que dis-je, des années, dans les univers de plates-formes, Mario a décidé de se détendre un peu avec son collègue Luigi. Motivés par les princesses Toadstool et Daisy, les deux sportifs chevronnés vont donc faire un golf. Les deux golfeurs pourront alors soit s'entraîner, soit participer directement à l'un des trois open au programme, à savoir : l'open du Japon, l'US open et l'Open de Grande-Bretagne. Lors de chacune de leurs prestations sur le green, ils auront la possibilité de remporter des sommes d'argent, d'importance variable. Ce n'est pas parce que l'on a le physique d'un prolétaire italien que l'on n'aime pas les sous! Travaillez votre coup "slice" ou "hooké", apprenez à connaître les clubs, frappez la balle de façon à la voir haute ou basse etc... Et, tant qu'à apprendre à jouer au golf, il vaut mieux le faire avec Mario (ou avec Patsy Kensit -cf l'Arme Fatale II- mais elle n'était pas libre, elle visitait nos locaux!).

NES OPEN

TOURNAMENT GOLF



Un point original, vous pourrez changer une partie, ou la quasi totalité des noms des autres concurrents sur un tournoi. Comment ça? Nicklaus, Norman et Ballesteros face à vous?

Change names of the participants for this tournament.
Select the player which you want to replace and press the B Button.

• 1 BRUCE	SCARLE
2 BRUCE	SCARLE
3 COOLEN	SCARV
4 DENISE	SOON
5 ERAL	10ELI ZABETH
6 FRED	12LOLAIA
7 JEFF	14JIM

Pour les balles importantes comme les arrivées dans les bunkers, les balles on approche de trou, une fois sur le green, et les coups qui, du fair-way, arrivent directement dans le trou, vous serez gratifiés d'un gros plan. Ça fait toujours plaisir de voir que la balle n'est passée qu'à deux doigts de ce trou béant! Le golf est un sport qui détend!...



C'est si sympathique gorille que vous irez déposer vos gains au jeu. Espérons que vous le verrez souvent! Sinon, vous pourrez toujours l'acheter avec des bananes. Jamais les employés de banque n'auront été si naturels!



Observez le trou sur lequel vous jouez.

Il s'agit en outre de la vue que vous aurez le plus souvent sous le nez, le parcours étant à chaque fois différent, bien sûr!



C'est sur cet écran que vous opérez! Docteur Mario est de retour? Non, non, juste le golfour, mais le travail est tout aussi délicat. Ajustez la direction de la balle, la puissance du coup et décidez ici de l'effet donné à la balle.



vous voilà sur le green... Regardez bien les dénivellés du terrain, représentés par les flèches de différentes couleurs et largeurs. Il ne vous reste alors plus qu'à choisir la force du coup et sa direction, et c'est dans la poche... plutôt dans le trou, sinon vous risquez fort de perdre!

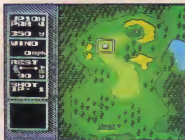


Encore un golf sur Nintendo, me direz vous, mais celui-ci est très réussi et puis, Mario est dans le

coup, comment lui résister? Tout d'abord, les graphismes très soignés sont nettement supérieurs à ceux des autres simulations de golf sur cette console, ce qui contribue pour beaucoup au plaisir du jeu. C'est tellement beau qu'on aurait envie de se rouler dans l'herbe, mais un joueur de golf doit savoir garder son self-control! A propos, le mode de contrôle est agréable, il reprend le même principe de base que celui des précédents golfs de Nintendo, mais cette simulation est plus complète. Trois parcours de 18 trous, c'est une belle ballade en compagnie de Pami Mario!

AHL

A tout moment de la partie, vous pourrez avoir une masse de renseignements divers. Ici, vous vous informez sur la position de la balle, Est-elle sur la fairway, ou dans le rough, vois heavy rough? Vous pourrez



aussi abandonner un trou, voir la totalité d'un parcours en cours (un seul trou) en scrollant sur plusieurs écrans, et même avoir un ralenti pour vos plus beaux coups! La panoplie est complète!



Il faut le dire, le golf n'avait jusqu'ici sur la Nintendo que des représentants d'une qualité assez limitée. Le Nes Open, c'est le nec plus ultra du golf sur cette machine. Premier, et non des moindres, avantages, la qualité des graphismes qui concurrence sur certains points d'autres machines plus puissantes s'étant elle aussi essayée à ce genre de jeu. L'animation est un régal pour le joueur. Pour ce qui est de la maniabilité, si elle demeure en règle générale excellente, il faut bien émettre quelques réserves en ce qui concerne les coups à faible distance, où il vraiment dur de faire quelque chose de précis. Les règles du golf sont suffisamment bien reprises, et les écarts ont le bon goût d'être signalés dans la doc. Une doc honnête, on croit rêver! Les options de jeu sont complètes et les parcours nombreux. Un défaut cependant : les sons qui se font rares, mais c'est du golf, pas un concert, alors il faut savoir faire sans. Une réussite, mais avec Mario en vedette pouvait-il en être autrement?

TSR

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 EN PROGRESSION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 1 SAUVEGARDE

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
SON : 11
MANIABILITE : 15

85%

NINTENDO

SCHWARZY SAUVE LA PLANETE!



Presque un an après la sortie du film sur les écrans, le jeu arrive sur votre Nintendo! Incarnant le T-800 (alias le gringalet de Schwarzenegger) vous allez devoir récupérer John Connor, le futur sauveur de l'humanité, ainsi que sa maman Sarah qui se cache dans un asile d'aliénés mentaux entre Le Peri et Cresson et enfin, abattre le T-1000, autre cyborg, en ayant entre temps fait sauter l'immeuble de la Cyberdine. Pourquoi? Oui, pourquoi tant de haine? La raison en est simple. Le T-1000, robot révolutionnaire venant du futur, désire tuer John Connor, avant que celui-ci ne devienne adulte et ne mette fin au pouvoir des machines qui s'est établi après un holocauste nucléaire survenu aux alentours de l'an 2000. Le but pour le T-800 est simple, empêcher que le pire n'advienne et obéir à John Connor une fois le gamin retrouvé. Si vous voulez savoir le fin mot de l'histoire, le T-800 est envoyé du futur par ce même John Connor, avant qu'il ne soit tué. Comprenez? Et puis, si vous ne comprenez pas, allez donc voir le film, vous ne serez pas déçu, et en plus, vous connaîtrez en détails l'histoire de ce jeu!



Le second niveau est le seul qui soit véritablement difficile... enfin, il résiste dix minutes. Le but pour vous est de rejoindre John Connor. Foncez en évitant les carcasses de voitures, les caisses abandonnées et les portes que vous devrez faire sauter à coups de fusil. Ne vous laissez surtout pas rattraper par le camion du T-1000 qui vous poursuit, il en dépend de votre vie.



La voici, le voilà, c'est elle, la jeune Linda Hamilton, Sarah Connor! Votre troisième mission se termine ici, foncez maintenant chez Cyberdine afin de tout casser.

Un premier niveau qui, même s'il manque passablement d'originalité, est assez sympa. Sur les camions de ce parking, il faudra abattre à coups de poings les divers louards passant par là. Il faudra, en outre, éviter les motos qui passeront. Pour obtenir le fusil (lithaqa), il faudra aller au bar, et combattre un motard. En même temps, vous lui prendrez ses bottes et sa moto qui vous serviront par la suite.



Collectez les tonneaux nécessaires pour faire sauter le bâtiment et amenez les au troisième étage. Méfiez-vous des gardes, ils sont nombreux et plutôt bien armés.





Le héros de Terminator est vraiment un personnage en or et avec un film aussi spectaculaire, on pouvait espérer un jeu grandiose. Eh bien, c'est raté ce coup-ci ! T2 est encore l'un de ces bricolages de série B qui se cachent derrière un nom prestigieux, une opération de marketing quoi ! En fait, il s'agit tout simplement d'un petit jeu de baston qui n'est pas désagréable mais n'offre aucun intérêt particulier. La réalisation est honnête, mais on est bien loin des effets spectaculaires du film et l'on reste sur sa faim. T2 est marrant 5 minutes, mais vous risquez de vous en lasser très rapidement. Enfin, c'est à vous de voir et si vous êtes un incondicional de Terminator, sachez quand même que c'est l'illustration de la boîte qui est la plus réussie dans cette affaire.

AHL

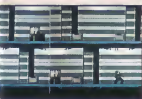


tirer dedans, mais il se relèvera toujours... Attendez donc l'étape finale, le cinquième niveau, pour le tuer définitivement et hurler "hasta la vista baby" !

Il faut maintenant retrouver Sarah Connor, la maman de John. Attention, à partir de maintenant, interdiction formelle de tuer, il faut tirer dans les jambes, c'est John qui l'a dit. Chaque gardien abattu, et non pas blessé, vous donnera un malus de 50 points sur votre total. Il vaut donc mieux faire attention, surtout lorsque l'on sait que, plus vous aurez de points, plus l'arme que vous aurez au niveau suivant sera efficace.



Voici pour les amateurs de film, quelques images qui accompagneront le jeu. De quoi se remémorer les meilleurs passages de cet excellent film et se mettre dans l'ambiance.



EDITEUR : LJN
GENRE : ACTION CYBERNETIQUE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : AUCUN

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 13
SON : 13



Je n'irai pas jusqu'à dire que T2 est un vulgaire jeu de baston, mais ils n'en est pourtant pas bien loin. En dehors du

second niveau (qui dure 20 secondes), le reste du jeu se résume à une baston continue. Ce n'est pas le brin de recherche (Sarah ou les barils) qui vient rendre le tout d'une originalité sans pareil. Pourtant, l'animation du sprite principal est irréprochablement fluide et rapide mais ce même sprite est de taille particulièrement réduite, on se demande bien pourquoi. Côté décors, même si les motifs se répètent beaucoup, ils sont assez bien faits, du moins, se laissent-ils regarder. Reste l'ambiance sonore qui, très particulière, donne au jeu le ton qu'il lui fallait, même si du Guns N' Roses pouvait tout aussi bien coller. Même si la réalisation est à la hauteur, il s'agit d'un de ces jeux qui n'ont pour eux que le nom du film dont ils sont tirés. Cependant, si la baston, la facile, est ce qui vous comble, jetez-vous sur l'occasion (du même le neuf, mais c'est plus cher).

TSR

70%

**ENFIN, LES CARTOUCHES AMERICAINES
SUR VOTRE CONSOLE NES**



Comme vous le savez, les cartouches Nintendo NES vendues aux U.S.A. et dans certains pays européens, ne peuvent être utilisées sur votre console Nintendo NES. Grâce au GAME KEY, la plupart de ces cartouches deviennent universelles et vous pouvez dès maintenant jouer avec les derniers Hits sortis aux U.S.A. et profiter d'un choix de plus de 300 titres.

D I S T R I B U T E U R S O F F I C I E L S F R A N C E



STRASBOURG

DELTA IMPORT DIFFUSION 5, rue Saglio
B.P. 236-67022 STRASBOURG CEDEX FRANCE
Tel. : 33-88-79.31.31 • Fax : 33-88-79.29.61

INFORMATIQUE • RADIO • TV • HI.FI



AULNAY-SOUS-BOIS

AKOR S.A. 4, rue Gilberte Desnoyer
93600 Aulnay-sous-Bois - FRANCE
Tel. : 33.1 / 49.39.08.58 • Fax : 33.1 / 48.67.54.61

J O U E T S • V I D E O



CHEVILLY LARUE

DPMF 3, rue Edison
94550 Chevilly Larue
Tel. : 33.1 / 49.78.08.08 • Fax : 33.1 / 49.75.97.47

GRANDE DISTRIBUTION • GRANDS MAGASINS

LE GAME KEY EST EN VENTE DANS TOUS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS

ADDAMS FAMILY
BATMAN
BILL & TED ADV.
BIRTHDAY BLOWOUT
CAPTAIN SKYHAWK
CHIP N DALE
DOUBLE DRAGON 2
DRAGON'S LAIR
DUCK TALES

F15 CITY FIGHTER
FESTER QUEST
GI JOE
GAUNTLET 2
GUN NAC
IRON SWORD
ISOLATED WARRIOR
JACKY CHAN
KICK MASTER

KICK OFF
LITTLE NEMO
MC KID
MEGAMAN 2
MEGAMAN 3
MISSION IMPOSSIBLE
MONSTER TRUCK RAL
NARC
QUANTUM FIGHTER

RESCUE EMBASSY
ROBIN HOOD
ROCKING KATS
ROLLER GAMES
SIMPSONS B. WORLD
SOLAR JETMAN
SOLISTICE
STAR TREK
STRIDER

SUPER C.
SUP. MARIO 3
SWORDS & SERPENTS
TALES SPIN
TOKI
TOP GUN SECOND MIS
TOTAL RECALL
UNTOUCHABLES

SUPER GAME KEY

LE SUPER GAME KEY AVEC LES CARTOUCHES
AMERICAINES SUR VOTRE SUPER NINTENDO



CASSETTES JAPONAISES SUPER FAMICOM

RUSHING BEAT
CASTLEVANIA 4
WWF
SUPER DUNK SHOT
GOEMON FIGHT
TARU ROOT

THUNDER SPIRIT
GHOST N GHOST
SUPER VALIS
WONDER BOY
EXHAUST HEAT

CASSETTES AMERICAINES SUPER NES

ADVENTURE ISLAND
ARTRAISSER
ARKANA
ADDAMS FAMILY
BASES LOADED
BASEBALL SIMULATOR
BILL LAMBER'S BASKETBALL
BATTLE TANK
CASTLEVANIA 4
CHESSMASTER
CONTRA 3
DARIUS TWIN
DRAXHEN
D-FORCE
EARTH DEFENSE FORCE
EXTRA INNINGS

F-ZERO
FINAL FANTASY II
FINAL FIGHT
GOULS AND GHOSTS
GRADIUS III
HOME ALONE
HOLEIN ONE GOLF
HYPERZONE
JACK NICKLAUS GOLF
JOHN MADDEN FOOTBALL
JOE & MAC
KRUSTYS FUN HOUSE
LAGOON
LEMMINGS
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
NOLAN RYANS BASEBALL

PAPERBOY II
PEBBLE EACH GOLF
PGA TOUR GOLF
PILOT WINGS
PIT FIGHTER
POPULOUS
R-TYPE
RAIDEN TRAD
RIVAL TURF
ROCKETER
ROMANCE OT 3
KINGDON II
RPM RACING
SIM CITY
SMARTBALL
SMASH T.V.

STREET FIGHTER II
SUPER OFF ROAD
SUPER SOCCER
SUPER SOCCER CHAMP
SPACE FOOTBALL
TENNIS
THUNDER SPIRIT
TOP GEAR
TRUE GOLF CLASSIC
ULTRAMAN
UN SQUADRON
WANDERST FROM Y'S
WORLD LEAGUE SOCCER
WWF WRESTLEMANIA
XARDION
ZELDA

NES et NINTENDO sont des marques déposées par NINTENDO Japon. "Game Key" est une marque déposée par HORELEC S.A. et n'est ni fabriquée, ni distribuée, ni conditionnée par NINTENDO. Fabriqué à Hongkong pour HORELEC S.A. (Bruxelles)

GENIAL!

GRACE AU GAME KEY,
JE JOUE AVEC LES
DERNIERS TITRES
AMERICAINS!

GAME KEY
ADAPTOR

245 F

**OFFRE DE
LANCEMENT**

GAME KEY

245 F

+
CASTELVANIA 3

495 F

~~740 F~~

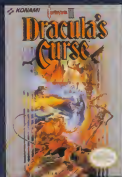
595 F



ADV. OP LOLO 2
345 F



JACKIE CHAN'S
395 F



CASTELVANIA 3
495 F



DARKMAN
395 F



DBL. DRAGON 3
465 F



LITTLE MERMAID
495 F



MAD MAX
395 F



MEGAMAN 4
495 F



NINJA GAIKEN 2
465 F



PAC MAN
465 F



PUNISHER
395 F



ROBOCOP 2
495 F



STREET FIGHT. 2010
395 F



TERMINATOR 2
495 F



TURTLES 3
495 F

MASTER SYSTEM

MAIS OU EST PASSÉE MA DOUDOU!

Chuck a de gros problèmes ces derniers temps! Il a perdu sa compagne! Original pour un jeu vidéo, non? Là où il y a problème, c'est que d'habitude, cela arrive à un super héros qui retrouve sa dulcinée en moins de deux! Mais Chuck est loin d'être un super héros, c'est même un anti-héros! De plus, son aventure ne se passe ni dans un univers de science-fiction ou actuel, mais durant la préhistoire. A l'époque, je me souviens, il ne s'agissait pas de dire: "tiens, je vais faire un petit tour dans la nature". Il fallait partir à l'aventure avec le risque de se faire aplâter comme une crêpe par un dinosaure quelconque! Mais Chuck a un cœur d'or et ne peut vivre sans Ophélia. Il veut aussi faire la peau de Gary Glitter qui est à l'origine de l'enlèvement. Il était tellement jaloux de Chuck (il faut dire qu'Ophélia est super bien foutue et merveilleuse petite femme d'intérieur!), qu'il a voulu lui voler son bien le plus



précieux. Vous devez guider Chuck à travers des zones ultra dangereuses jusqu'à la prison dans laquelle Ophélia est tenue prisonnière. Il faudra passer tout d'abord par une forêt profonde et pleine de marecages, puis par une grotte aux galeries "labyrinthiques", pour ensuite passer d'un niveau aquatique à un autre pris par les glaces. Le but final est d'aller débusquer le mal dans la tanière d'un dinosaure gardien d'Ophélia. L'arme principale de Chuck est, tenez vous bien! son ventre. Eh ouï, je ne vous ai pas encore décrit Chuck Rock et pourtant, cela vaut le détour! Notre bonhomme des cavernes a un look de clodo en tenue de tanzani! Mais il faut remplacer le slip en peau de panthère par un slip en feuilles de palétuvier! Avec trois cheveux sur la tête, un menton à la Quasimodo, une tronche de vieux taré et un ventre énorme, Chuck n'est pas un modèle de beauté. Mais comme il est super sympa, son succès avec les femmes s'explique! Comme, donc, son ventre est énorme, il s'en sert pour asséner des coups terribles à ses ennemis, original!



Les concepteurs n'ont pas choisi l'option historique de dessiner des animaux ayant réellement existé pendant la préhistoire. Leur but a plutôt été de créer des machines bizarroïdes, hybrides entre des dinosaures ayant vraiment existé et des monstres rigolos issus de leur imagination débordante.



Et voici Chuck Rock, le roi du rock'n'roll préhistorique! Grand amateur de bonne bouffe, son seul regret est de vivre à une époque préhistorique, époque à laquelle la bière n'était pas encore inventée! Par contre, les hamburgers de ptérodactyles, les milk-shake aux fourmis et les pizzas aux oeufs géants de reptiles étaient déjà cuisinés à l'époque.

Les petits rochers plats serviront à Chuck de se protéger contre les chutes d'objets diverses. Il ne s'agit pas de pots de fleurs ou de grillo-pain (TSR, bordel, fais gaffe où tu poses tes affaires!) comme à notre époque, mais plutôt de noix de coco lancées par des singes camouflés dans les arbres ou encore de chutes de pierres lors d'ascensions de collines.



Le trac généré de Chuck est de donner des coups de son gros ventre à tous les ennemis qu'il croise. L'effet est redoublé lorsque l'ennemi est expédié par une balle aussi énorme!



Vous devrez apporter une attention particulière à la santé de Chuck qui s'en prendra souvent plain la poire. Pour cela, un cœur est placé à l'écran pour vous indiquer où on est notre héros. Le cœur rétrécit à chaque coup, à chaque projectile reçu, à chaque contact avec un monstre.

Des rochers sont disposés ça et là. Emparez-vous des gros pour vous en servir afin de passer des endroits trop haut; il suffit de les déplacer pour en faire des marches qui vous permettent de monter sur des plates-formes initialement trop hautes.



Outre le terrible coup de ventre, Chuck possède deux autres parades offensives: le coup de pied et le lancer de rocher! Pour le coup de pied, il suffit de sauter au avant et de donner un coup de pied.

Pour le rocher, il faut choisir un rocher (le plus gros possible, c'est plus marrant!), le porter à bout de bras et le balancer sur l'infortuné ennemi se trouvant à une distance acceptable.



Depuis que je l'ai découvert sur Amiga, j'en ai toujours eu un faible pour Chuck Rock et je suis ravi de le voir arriver sur la Master System. Il faut dire que cette conversion est bien réalisée, même si on peut regretter l'absence de décors de fond. Chuck Rock est un jeu de plates-formes bourré d'humour et qui ne manque pas d'originalité. C'est un plaisir d'abandonner pour une fois shurikens et autres lasers, pour une arme autrement plus originale: les coups de ventre d'un buveur de bière! D'autant plus que cela n'est pas seulement un gadget, car l'utilisation de cette arme surprenante exige un timing très rigoureux. Vous ne risquez pas de vous ennuyer en accompagnant Chuck Rock tout au long de ses aventures préhistoriques! **AHL**

En direct avec la redac



La version Master System, légèrement différente de celle de sa grande sœur Megadrive, est une réussite à tous les points de vue. Il n'aurait pu ne s'agir que d'un jeu de plates-formes de plus, dont la seule originalité eût consisté dans l'époque choisie, en l'occurrence, celle de la préhistoire. Mais l'utilisation par le personnage, de son ventre pour tuer ses ennemis, est l'indéniable plus du jeu. Les combats sont menés avec précision, les ennemis sont nombreux mais la difficulté est bien dosée dans la progression. De plus, l'humour est toujours présent et l'ambiance préhistorique aussi. Les graphismes sont à la hauteur ainsi que les animations. Bref, ce jeu est à conseiller aux joueurs qui aiment les jeux de plates-formes et, peut-être aussi, aux spécialistes de la préhistoire, il en apprendront un bout sur les moeurs de l'époque! **OLIVIER**

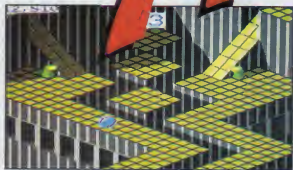
EDITEUR : VIRGIN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 16
SON : 16

91%

MASTER SYSTEM

MARBLE MADNESS LES BOULES D'ENFER !

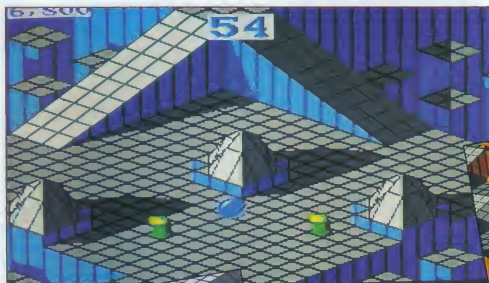


Inutile de vous décrire le topo pendant des heures! Vous l'avez deviné: une situation difficile se présente à vous. Il va falloir assurer en ce qui concerne le maniement de la boule. Le problème, dans ce jeu, est que tous les passages sont dans ce style, voire encore plus terrible. La raison de tout ce stress: l'absence de barrières de sécurité sur les bords.



Vous venez d'aller un peu trop loin et il faut remonter la pente pour espérer atteindre le Goal tant désiré! Il faut dire que le tapis roulant, à bosso, en haut à droite n'a pas facilité les choses! Il s'en est fallu de peu que vous ne soyez jeté dans le vide.

La folie Marble va s'emparer de vous sur toutes les plages de France cet été! J'en connais qui vont creuser des parcours dans le sable pour simuler les tableaux 3D du jeu. Ils pourront alors jouer à ce jeu de dingues en grandeur nature avec des billes, le pied! Pour ceux qui sont en ce moment coincés loin de tout grain de sable, à l'abri dans des bureaux quelconques bien sombres, Virgin a décidé de leur faire plaisir en sortant une version Master System de Marble Madness. Je me demande encore aujourd'hui ce qui a bien pu passer par la tête des concepteurs, lorsqu'ils ont eu l'idée de créer ce jeu à l'époque. Je parle de temps anciens car ce jeu fut, à l'origine, développé sur machines d'arcades. Quelques versions micro ont vu le jour depuis. Récemment, c'est le monde des consoles qui a eu l'honneur et l'avantage de voir ce jeu atterrir dans de nombreuses ludothèques comme celles de la Megadrive (si vous avez du mal à vous procurer cette cartouche, ne vous inquiétez pas, Virgin doit assurer sous peu une grande diffusion de la version), de la NES ou encore de la Game Boy. Pour qu'il n'y ait pas de jaloux, les possesseurs de Master System vont pouvoir, à leur tour, tenter de vaincre les six niveaux de ce jeu d'adresse légendaire. Pour les touristes qui ne lisent jamais mes tests, voici un topo du jeu afin que vous sachiez ce qui vous attend (vous ne viendrez pas vous plaindre après!). Voilà: vous devez mener une petite sphère colorée, que l'on appellera une boule! Cette boule doit impérativement rejoindre un endroit appelé Goal dans un temps limite fixé par la machine. Un compte à rebours est largement visible à l'écran (avec des gros chiffres de couleur) et vous rappelle le temps qu'il vous reste; comme si le stress dû au jeu lui-même ne vous suffisait pas! Le problème vient du fait que le parcours que doit emprunter la boule est quelque peu tarabiscoté! Du coup, c'est toute une histoire pour amener la boule à bon port. Jetez donc un coup d'oeil aux clichés et vous y découvrirez ces paysages géométriques aux reliefs incertains. La boule roule sur des plates-formes, des passerelles, des couloirs et déboule des descentes aux virages à angle droit. Vous contrôlez la boule en la faisant accélérer ou ralentir, selon les obstacles. Il est aussi possible de la faire changer de direction pour éviter de tomber dans les précipices qui bordent le parcours. Car une petite remarque d'information s'impose ici: il n'y a pas le poil d'un microbe de barrière de sécurité dans ce jeu! La boule peut tomber d'une certaine hauteur, mais dépassé cette hauteur, elle se brise en mille morceaux! A vous de savoir manœuvrer!

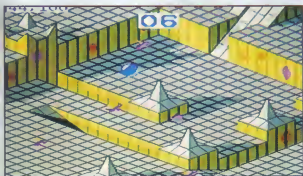


Ces petits cylindres verts d'apparence inoffensive, guettent le passage de la boule avec beaucoup d'intérêt. En effet, il leur est possible de venir lui sauter dessus. Ceci aura pour conséquence de vous faire perdre un temps précieux puisque la sphère sera sonnée sur place pendant quelques instants.



Voici votre petite boule bleue en plein parachutage. Après avoir, en effet, atterri sur la catapulte, celle-ci vient de se faire projeter dans les airs. Attention, une boule noire ennemie l'attend à l'arrivée. Cette dernière vous poussera en dehors de votre route et plus spécialement vers les bords !

dans ce paysage magique et géométrique, vous devrez vous frayer un passage sans trop attendre ni réfléchir car le temps passe très vite. Ici, il ne vous reste plus que six secondes pour atteindre la ligne Goal située un peu plus bas. Si vous n'y arrivez pas, c'est le Game Over et vous devez tout reprendre à zéro.



Suivez la flèche, vous ne serez pas déçu ! Il vous reste 57 secondes comme vous l'indique le compteur à rebours de l'écran. Chaque fois que vous tombez de trop haut, votre boule se brise et vous perdez du temps. Idem quand vous tombez dans le vide ou que vous touchez un ennemi.



Décidément, les nostalgiques sont gâtés sur la Master System, ce mois-ci. Marble Madness est un autre classique d'arcade qui est à peine plus récent que Space Invaders, Missile Command, Breakout ou Centipede. Ce jeu, vraiment plus comme les autres, n'a rien perdu de son intérêt et même ceux qui l'ont connu sur d'autres machines (Marble Madness a été converti sur pratiquement tous les micros et consoles) le retrouveront avec beaucoup de plaisir. C'est vraiment un jeu génial, dont l'unique défaut a toujours été d'offrir une durée de vie assez limitée. De plus, la réalisation est très réussie, compte tenu des capacités de cette console. Une bonne occasion de déballer un moment shoot them ups et jeux de boston, pour un programme aussi original que passionnant, qui exige une précision à toute épreuve.

AMH



Un jeu pas comme les autres pour la Master System ! C'est la remarque que l'on est obligé de se faire lorsque l'on joue à Marble Madness. Il s'agit d'un jeu hors du commun, inclassable. Tout y a été conçu pour vous mettre les nerfs à vif et ce marche (en tout cas pour moi !). La conversion Master System est un succès total tant pour les graphismes que l'animation. L'ambiance géométrique et sans âme qui décore est bien rendue et le scrolling multidirectionnel en 3D est convenablement fluide. Ce jeu n'est pas une surprise mais il a le mérite, quand on y joue, d'apporter tous les plaisirs de la version originale. On tort son coude lors des passages difficiles et l'on se penche dans les tournants ! Car ce jeu d'adresse et de réflexes est accablant jusqu'à la dernière seconde. Le problème à mon goût, est un nombre bien trop faible de niveaux : on finit le jeu trop vite malgré les niveaux de difficultés. C'est vraiment dommage car ce jeu était bien réalisé et passionnant. De bonnes heures de plaisir en perspective quand même.

OLIVIER

EDITEUR : VIRGIN
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 8
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 16
SON : 18

88%

MASTER SYSTEM

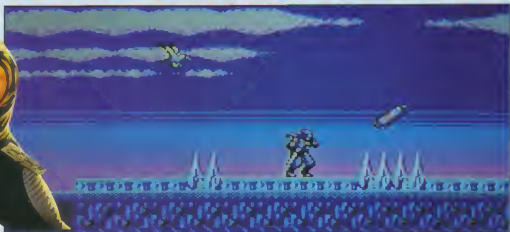
L'ULTIME COMBAT POUR LE BUSHIDO!

Le Bushido, ancestral code du guerrier, vient de disparaître! Votre village natal est réduit en cendres, les habitants sont massacrés et la précieuse relique envolée... En tant que Dragon Ninja, vous devez retrouver au plus vite le Bushido grâce auquel on peut invoquer une puissance dévastatrice d'une force incroyable. Votre quête est donc de venger votre village, mais aussi de sauver le monde... rien que ça. Les ennemis seront multiples mais leur but restera identique : vous voir mourir, haché menu, avec de l'ail et des fines herbes, puis frit dans de la graisse de chien. Hum!



Etre ninja, c'est aussi être équilibriste. Voici le ninja courant sur des câbles haute-tension! Le danger n'est peut-être pas dans les fils, mais il l'est dans les fils du mal, c'est-à-dire les ninjas

Suivez Ryu, le héros de cette histoire, dans des paysages non dénués de beauté. C'est assez rare pour valoir le coup d'être signalé.





Chaque niveau regorge de passages secrets. Ouvrez l'œil pour les détacher, ce n'est généralement pas bien difficile. Vous trouverez dans ces lieux des parchemins qui, pour la plupart, vous enseigneront des sorts de magie vous aidant dans les combats.



Même en forêt il faut se méfier. Première étape de votre périple, mais non pas la dernière, ce niveau constituera à lui seul une épreuve ardue.

En route, ne manquez surtout pas d'attraper les parchemins. Ils ne seront pas toujours aussi accessibles que celui-ci, les meilleurs étant les plus difficiles à atteindre.



C'est bien souvent à coups de shurikens et de shakens que Ryu se débarrassera de ses adversaires. De puissance variable, en fonction des parchemins récoltés, les shurikens lui permettront de dégager le chemin à distance. Un bon moyen pour éviter de se faire pousser dans le vide ou sur des pieux, ce qui vous tuerait instantanément.



Loin d'être un fan de Ninja Gaiden, j'avoue que j'abordais ce jeu avec une bonne dose d'appréhension...

Pour tout dire, j'avais tort de m'inquiéter! Les multiples avantages de Ninja Gaiden suffiraient certainement à convaincre n'importe qui. La difficulté, sans être insurmontable, est suffisamment élevée pour que Ninja Gaiden ne soit pas qu'une aventure furtive et torride, mais une longue passion! Ensuite, l'animation est impeccable et la maniabilité un délice. Deux raisons supplémentaires pour l'adopter. Hélas, le jeu ne brille pas par son originalité. Ninja Gaiden restera Ninja Gaiden... Il est pourtant attachant et la fiche technique suivant le tout, mérite toute votre attention.

T.S.R.



Décidément, les Ninja Gaiden se suivent et ne se ressemblent pas. Le Ninja Gaiden d'arcade n'est pas le même que celui de la Nintendo, qui est différent de celui de la Game Gear et celui de la Master System n'a encore rien à voir avec les précédents. Mais qu'importe, les fans de ninjas et de shurikens ne seront pas déçus par cette nouvelle version qui est peut-être la meilleure. Ça bouge bien, les graphismes sont réussis et l'action est très prenante. La difficulté est parfaitement dosée et si l'on passe le premier niveau sans trop de problèmes, il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans les niveaux supérieurs. Ne ratez pas Ninja Gaiden, c'est le meilleur jeu de ce type sur la Master System depuis Shinobi.

AHL

EDITEUR: SEGA
GENRE: ACTION
DIFFICULTE: DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 17
SON: 13
MANIABILITE: 19



90%

MASTER SYSTEM

AYRTON SENNA'S

SUPER
Monaco GP II

**AFFRONTER
LE PLUS
GRAND
PILOTE
DU MONDE !
ENFIN !**

Après l'archi-célèbre Super Monaco GP qui avait enchanté les foules de dingues de jeu vidéo dont vous faites tous partie (NDLR: ceci n'est pas une insulte!), Sega, dont la réputation n'est plus à faire, s'est adonné les services du triple champion du monde de Formule 1, Ayrton Senna lui-même!

Ce dernier a donc apporté tous les conseils qu'il pouvait fournir en matière de techniques de pilotage ou de réglages de votre bolide. Si toutefois vous daigniez lire ses précieux témoignages... Dans le jeu, vous aurez droit à plusieurs options. D'abord, vous pourrez choisir entre courir un championnat en professionnel ou bien en amateur. Dans le premier cas, vous n'aurez pas de carte du circuit sur lequel vous piloterez, dans le second cas, ce sera évidemment le contraire. Il faut dire que grâce à cette carte, même s'il n'y paraît pas, ce sera beaucoup plus simple. En effet, une tierce personne pourra vous dire où et quand tourner, de sorte que vous ne soyez pas pris au dépourvu, lorsque vous roulez à plus de 300 km/h! A chaque course, vous aurez un but, battre Ayrton Senna en personne! Je vous préviens que vous n'êtes pas sorti de l'auberge, il va très vite le bougre! Avant cela, vous devrez bien sûr vous qualifier sur une bonne place sur la grille, pour pouvoir démarrer en bonne position. Si vous choisissez une boîte auto, vous irez beaucoup moins vite que si vous prenez une transmission manuelle (6 vitesses). Vous pourrez même régler le braquage de l'aileron arrière et changer de type de pneus! Comme vous le voyez, il y a un peu de tout pour apporter du piquant à la course. Il ne vous reste plus qu'à participer aux différentes courses et à marcher sur les traces de pneus du champion Brésilien. Bonne bourre!



Devant les caractéristiques de votre monoplace, vous n'aurez que l'embarras du choix pour opérer des réglages optima. Ici, vous changerez le braquage de l'aileron, là, vous prendrez des pneus plus durs pour une moins grande usure, et peut-être même opterez-vous pour une boîte de vitesse manuelle, histoire d'aller plus vite. Allez savoir!



Je vous l'avais dit, à vouloir trop bien faire et surtout à vouloir suivre Ayrton Senna, qui, je vous le rappelle va très vite, il fallait s'attendre à voir des figures comme celle-ci. Et un petit tête-à-queue... oui! Essayez le contrebraquage, peut-être que cela vous réussira un peu mieux. Si vous êtes un tant soit peu observateur, vous remarquerez que vous pilotez une Mc Laren!

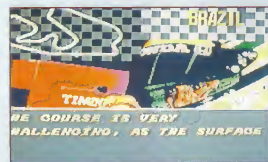
Vous aurez, dans votre remonte fantastique, pas mal de voitures à doubler, que ce soit pour leur prendre un tour, ou pour gagner une place supplémentaire. Faites attention à ce difficile exercice, qui, là encore, peut faire perdre ou gagner des courses.



Dans les qualifications, éprouve à combien difficile, il vous sera demandé une dose infiniment plus grande de dextérité. Vous devez, bien sûr, établir un temps "crash" qui vous permettra de vous hisser sur le haut de la grille. On dit parfois que certaines courses, comme Monaco, se gagnent aux essais. A vous de voir.



Une des digi' que vous pourrez admirer est, bien sûr, celle d'Ayrton Senna. Il faut, je crois, reconnaître que c'est une belle réussite, quand on connaît les capacités de la Master System.



Si vous choisissez de faire de "free practice", vous aurez droit, pour chaque circuit, aux précieux conseils de Brésilien qui vous feront peut-être gagner quelques secondes par tour. Bonne opération!



Si vous sortez trop de fois sur le bas-côté, en si vous ne montrez pas assez votre hargne au volant, Ayrton Senna lui-même s'adressera à vous pour vous faire comprendre ce qu'il entendait "TIGHT" que vous n'êtes qu'une lavette. Essayez cet affront et faites lui comprendre qui est le meilleur! Non mais !



Les amateurs de courses automobiles ne devraient pas être déçus par cette seconde version de Super Monaco GP, car c'est indiscutablement la simulation de formule 1 la plus convaincante sur la Master System. Il faut s'accrocher pour triompher de Senna, qui est un redoutable adversaire. Pour remporter la victoire, il faut prendre les vitesses manuelles et faire un gros effort de concentration, car la moindre erreur de pilotage vous sera fatale. Toutefois, on peut quand même regretter que l'animation de Super Monaco GP II soit un peu lente, car l'impression de vitesse n'est pas aussi bien rendue que dans un jeu comme Chase HQ. Mais si vous avez le goût de la compétition, vous passerez de longues heures devant votre écran et vous n'aurez de cesse de connaître parfaitement chaque circuit et d'améliorer votre conduite.

AHL



Par rapport au premier volet, on peut dire qu'il y a vraiment une nette amélioration. Tout est beaucoup mieux, que ce soit au niveau des options ou au niveau de la simulation en elle-même. Bien sûr, le fait de s'attacher les services d'Ayrton Senna n'est pas étranger à cette transformation, quand on sait à quel point il est soucieux du détail! Mais même si les graphismes ne sont pas fabuleux, on peut néanmoins dire que l'animation est bonne et fluide. Les sons étant eux aussi assez bons, ils contribuent à vous mettre rapidement dans l'ambiance surchauffée des Grands Prix. Si vous possédez une Master System et comptez tenir de ce que l'on nous propose en matière de course, vous ne devriez pas hésiter longtemps avant de vous procurer ce jeu. Vous allez certainement passer beaucoup d'heures devant votre écran. Si je ne vous ai pas convaincu, regardez plutôt les superbes digitalisations de Senna que l'on vous propose. Ayez que l'on n'en pas vu d'aussi belles sur Master System et que cela augure d'un bon jeu, non? Allez, je vous laisse, j'ai encore quelques courses à terminer!

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE CIRCUITS : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14

82%

MASTER SYSTEM

arcade smash HITS

LES JEUX PATTES D'EPH!

Les conversions de jeux d'arcade ont toujours eu un grand succès parmi les fans gloutons de jeux vidéo que vous êtes tous! Cela permet aussi au développeur de ne pas se casser la tête à inventer de nouveaux concepts ludiques puisqu'il suffit d'adapter le principe, les graphismes et l'action à la console choisie. Ici, Virgin a fait un réel effort puisqu'il nous propose trois conversions pour le prix d'une. Il s'agit, en fait, de jeux d'arcades que l'on pourrait affubler de l'adjectif pré-historique puisqu'ils datent de plus de 10 ans! On peut même se risquer à les présenter comme les pionniers, les ancêtres de

tous les jeux d'aujourd'hui. Au même titre qu'un Pac-Man ou un Space Invader, ils ont fait germer dans la tête des créateurs de jeux des années actuelles, toutes les idées géniales qui nous ont permis de nous éclater sur un Mickey, un Street Fighter, un Sonic ou un Gate of Thunder. Ces jeux sont d'une simplicité effarante et leurs graphismes sont dépouillés mais l'on ne peut s'empêcher de vouloir y jouer et y rejouer. C'est le charme de ces oldies qui a sans doute donné l'idée à Virgin de les distribuer en compilation, fait extrêmement rare sur Master System. Mais qui sont ces trois jeux mythiques? Suivez le guide.

BREAK-OUT

Le casse-brique est sans doute l'invention du siècle en matière de jeux vidéo, au même titre que le shoot-them-up ou le beat-them-up. Décliné depuis sa création sous toutes les formes possibles, il s'essouffle aujourd'hui car, il faut bien l'avouer, son principe génial reste rudimentaire. Vous avez une raquette que vous pouvez faire coulisser de droite à gauche en bas d'un écran. Une balle rebondit selon des trajectoires rectilignes et rapides de la raquette vers un mur de briques colorées. Le but est de bousiller totalement le mur, brique par brique. Une brique disparaît lorsqu'elle est touchée par la balle. Il faut évidemment éviter de rater la balle quand celle-ci redescend vers la raquette sous peine de la perdre (une balle perdue = une vie perdue, logique militaire!). Boutile de vous rappeler que ce style de jeu fait partie de l'antiquité, d'autant que son principe est encore plus vieux puisqu'il constitue carrément la naissance du jeu vidéo. Rappelez-vous (si il en reste encore parmi vous de vivants!), le premier jeu vidéo de tous les temps s'appelait Pong et consistait en un tennis ultra dépouillé dans lequel on s'échangeait une balle grâce à deux raquettes placées aux deux extrémités de l'écran. Bref, si vous jouez ou rejouez à Break-Out, vous revivrez une partie de l'histoire du jeu vidéo! C'est incroyable ce que l'on peut faire avec des briques, une balle et une raquette!



Inutile de dissertar pendant des heures sur le principe du jeu, un simple clic suffit! Raquette+balle=mur de briques bientôt détruit!



On compte 27 niveaux tous constitués d'un mur de briques différent. Le fond en arrière plan est constamment en mouvement, ce qui donne un bel effet et fait davantage ressortir le mur de briques colorées.



MISSILE COMMAND

Ah! encore un vieil ancêtre qui a transcendé de nombreux maniaques de jeux de cafés à l'époque. La machine d'arcade était munie d'un track-ball, une petite sphère pouvant tourner sur elle-même d'après les mouvements des doigts du joueur sur celle-ci. Elle guidait un viseur à l'écran. Plusieurs jeux de l'époque utilisaient ce track-ball qui n'est, bien sûr, pas présent sur cette version. Le joypad rattrape sans problème ce manque. Le principe de Missile Command est de protéger une base bombardée par des extraterrestres très très méchants! Une pluie de missiles s'abattant sur votre base, vous guidez le viseur en direction de ceux-ci et tirez une salve d'interception. Il faut anticiper sur leur trajectoire car l'explosion au point de visée n'intervient que lorsque votre salve arrive à destination. Dans la version originale, les missiles étaient représentés par leurs trajectoires, des lignes traversant l'écran. Ici, plus de lignes mais de vrais missiles! Par contre, toujours la même viseur et le même sacro-saint principe de visée en anticipant. Ça va chauffer dans le ciel!



Attention à vos réserves! Il n'est pas question de tirer sans arrêt à tout va! Sous les trois tourelles de tir se trouve un indicateur qui indique le nombre de missiles d'interception vous restant pour chacune de celles-ci.



J'avoue tout: Je suis un nostalgique! Je me souviens avec émotion de tout ce temps que j'ai

passé en compagnie de ces trois jeux, dans les salles d'arcade, puis sur la console Atari. Alors, je suis ravi de retrouver ces trois jeux sur une même cartouche. Je suis avant tout un incondicional de Missile Command et de Centipede, deux jeux de tir qui n'ont rien perdu de leur charme. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à des effets spectaculaires, mais la réalisation est soignée et la jouabilité irréprochable. Ces trois jeux sont toujours aussi prenants et même si vous n'êtes pas des nostalgiques, vous prendrez sans doute plaisir à découvrir ces classiques.

AHL

CENTIPEDE

Pour finir en beauté, Centipede est le troisième jeu mythique faisant partie de la compilation. Peut-être le moins accrocheur à première vue, Centipede est pourtant le jeu qui passionne le plus à la longue. Il s'agit d'une véritable drogue et l'on s'éveille à buter de la chenille et du champignon à longueur de tableaux. L'action se situe dans une petite forêt de

champignons disposés un peu partout à l'écran. Une chenille constituée de petites boules glisse le long de ces champignons et fonce vers votre petit vaisseau qui ne peut se déplacer que dans la partie inférieure de l'écran. Vous tirez sur cette chenille qui se sépare alors en deux nouvelles et ainsi de suite. Chaque segment de chenille touché se transforme en champignon. Pourquoi un champignon? Parce que les champignons vous rapportent des points! Lorsque vous tirez sur l'un de ceux-ci, vous gagnez des points. Alors, tirez sans cesse sur ces maudits champignons!



Évitez l'araignée et tirez sur les deux morceaux de chenilles qui descendent vers vous imperturbablement. Des tonnes de champignons apparaîtront!

Si vous êtes en manque de champignons, ne vous inquiétez pas, des générateurs de champignons tombent quelquefois en laissant apparaître des lignes verticales de votre nourriture préférée.



Paradoxalement, alors que les principaux possesseurs de Master System sont les plus jeunes d'entre vous, Virgin propose trois jeux vieillots datant d'avant-hier! Mais il y en a trois (des jeux complets et bien différents) et leur conversion a été prise vraiment au sérieux, techniquement parlant. Break-Out propose de superbes couleurs et le décor de fond, constamment en mouvement, est du plus bel effet sur le huit bits. Les animations sont excellentes et l'on n'est jamais gêné par le côté antique de ces trois jeux. Au contraire, on se prend à jouer le jeu (c'est le cas de le dire) et à tenter de battre des records. Les plus anciens n'hésiteront pas pour Arcade Smash Hits. Quant aux autres, je ne peux que leur conseiller de jeter un œil à cette compilation d'enfer qui a le mérite de brouiller, de varier les plaisirs et de divertir.

Olivier

EDITEUR : VIRGIN
GENRE : COMPILATION
DE JEUX D'ARCADES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 17
SON : 17

pour nostalgiques :

89 %

pour les autres :

75 %

MASTER SYSTEM

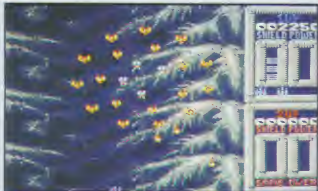
SUPER SPACE INVADERS

LES SUPERS ENVAHISSEURS
SONT DE RETOUR !!!



Ah! Le voici ce fameux stage bonus où le but est de garder ces vaches terrorisées par les soucoupes extraterrestres! Ou ne plaisante pas avec ces choses là, ça pourrait faire tourner le lait!

super envahisseurs. Seul, ou accompagné d'un camarade de guerre, abattez méthodiquement les aliens qui défilent en rang (qu'ils sont bêtes!). Les bonus pleuvent, quand ils en ont le temps, et les vaches se font enlever (les E.T. n'ayant toujours pas compris la différence entre une vache normande et une jeune et jolie fiancée), dans des stages bonus! Et si l'on nous enlève nous vaches, qui va le faire le camembert, hein? Tous unis pour sauver les vaches et le patrimoine français grâce au Super Space Invaders!



Malins, les aliens savent aussi adopter des formations circulaires comme celle-ci. Cela n'a guère d'importance puisque le but demeure le même, leur arracher les molaires à l'aide de votre laser hyper puissant. De mon temps, on faisait ça au fouet!



Voici la voie à suivre, dans le jeu en mode normal. Choisissez votre chemin ou plutôt votre décor. En mode "advanced" pas de choix de chemin, mais une succession quasiment ininterrompue d'aliens ou hordes sauvages. Plus classique, sans être plus facile.



Un bref aperçu des décors qui vous seront proposés. Très apocalyptiques, ils donneront une note de variété bien agréable au milieu de tous ces massacres.



En détruisant la soucoupe qui passe en haut de l'écran, vous obtiendrez un bonus qui pourra se traduire par de l'énergie supplémentaire, des boules de feu, des papillons géants paralysant tout l'écran ou des protections de pierre, sur lesquelles les E.T. se briseront les dents. Et un extraterrestre sans dents, ce n'est pas beau! Regardez donc l'abbé Pierre!



Doux contre mille, un pari déjà plus équitable.



Après avoir détruit des centaines de nains extraterrestres, affrontez le grand chef. Pas d'inquiétude, il n'y a rien à craindre si vous restez vers le milieu de l'écran en bougeant assez vite. Une brouille.



Space Invaders. Il n'y a vraiment plus d'idées viables en ce moment. Même s'il s'agit de la version sortie en arcade il y a peu, Space Invaders reste identique à lui-même : une interminable succession de destructions d'aliens. Ne cherchez pas les effets visuels ou sonores, il n'y a rien, ou presque. Les quelques décors de fond n'ont rien de fantastique et les bruits, c'est du Space Invaders. "Puit! puit! pourri!" Sortir un jeu ayant si peu d'avantages techniques, avec, en plus, du déjà vu et du réchauffé, ce n'était pas ce qu'il y avait de plus intelligent. La seule raison qui pourrait vous pousser à apprécier Super Space Invaders, c'est que la première version de ce jeu vous était particulièrement chère. Voilà le mot de la conclusion : bot. T.S.R.



De tous ces classiques d'arcade qui arrivent en masse sur Master System ce mois-ci, c'est sans doute Space Invaders qui a le plus mal vieilli. Il a beau s'agir de la conversion assez récente du remake d'arcade de Taito, il est assez difficile de se passionner pour ce jeu. En dépit de quelques innovations, comme les armes supplémentaires ou des aliens différents, ce n'est pas avec du vieux que l'on fait du neuf. Et puis, les programmeurs ne se sont pas tués au travail en réalisant cette conversion, car les graphismes sont vraiment très primaires. Je sais bien que ce type de jeu ne se prête pas aux effets spectaculaires, mais quand même! On peut prendre plaisir à en faire quelques parties chez un copain, mais de là à l'acheter, c'est une autre histoire. ANI.

EDITEUR : **DOMARK**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : **09**
ANIMATION : **13**
MANIABILITÉ : **10**
SON : **07**

60%

MASTER SYSTEM

Air Rescue

UN PILOTE
D'HÉLICOPTÈRE
POUR SAUVER
LA REINE...
AH NON !
L'HUMANITÉ !



Les terroristes sont des gens auxquels il manque tout: l'imagination, le bon goût, ainsi qu'une grande partie du cerveau. Voilà sans doute pourquoi ils enlèvent n'importe qui et mettent le feu n'importe où. Conclusion, il faut bien réagir, on envoie des pilotes d'hélicoptères, et l'hélicoptère qui va avec, histoire de faire plus impressionnant, récupérer les otages et, éventuellement, tuer les terroristes. En commençant par une fête foraine où des enfants sont retenus prisonniers en passant par un immeuble en feu dans lequel des personnes attendent malgré elles de passer l'audition pour le rôle de Jeanne d'Arc, il va falloir être prêt à toutes les acrobaties aériennes possibles et imaginables! Lancer l'échelle de corde au milieu de tant de remue ménage risque de se terminer, bien souvent, pas un crach somptueusement sanglant. Un régal.



Voilà l'immeuble en proie à un terrible incendie. Tout en haut de ce bâtiment, deux avions (indestructibles) larguent des bombes à tout-va. Aux fenêtres, surgissent de temps en temps des terroristes (encore eux!) vous lançant sur les pales des débris ou flammes! Reconnaissez vos vêtements et lancez-vous, dans le brouillard !



Bien entendu, alors que vous devez ramener un certain nombre d'otages (sept pour commencer), votre hélicoptère ne peut, lui, qu'en contenir quatre. Une fois rempli, il faut donc revenir à la base afin d'y redéposer tout le monde! Attention, si vous mourez en cours de jeu, il faudra reprendre le niveau à zéro ! C'est toujours bon à savoir !



C'est parfois dans des endroits incroyablement étroits qu'il faudra aller rechercher les otages. Là, plus question d'action mais d'adresse. Il faudra tout de même se presser car, pour ombéter tout le monde, le temps est limité (mais largement suffisant en général).

L'un des principaux dangers à éviter sera les bâtiments qui entourent les lieux de la mission. Si vous ne les évitez pas, vous exploserez en une gerbe d'étincelles multicolores d'un laid peu classique. Un hélicoptère qui tombe en torche, comme un parachute, ça craint.



L'échelle de corde est baissée, mais un terroriste en armes veille. Abattez-le sans hésiter, avant qu'il ne vous abatte. Au départ, vous aurez le choix entre quatre armes différentes, sachez choisir la bonne.



La ton est donné, un coup d'œil rapide sur l'engin de vos rêves (cauchemars?) et vous voilà parti! Profitez de l'image, elle ne dure que l'espace d'un instant et, graphiquement, c'est ce qu'il y a de mieux dans le jeu.



J'ai passé de longues heures à m'écarter avec Choplifter, mais je doute de faire la même chose avec ce remake. D'accord, les niveaux de Air Rescue sont nettement plus variés que ceux de Choplifter, mais curieusement l'action est nettement moins prenante. Il faut reconnaître également que la réalisation n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre, surtout en ce qui concerne les graphismes qui sont assez affreux et les couleurs d'une pauvreté affligeante. Cette réalisation bâclée dessert ce jeu qui aurait pu être pas mal. Soyons justes, Air Rescue n'est pas un mauvais jeu, c'est juste un jeu très moyen que l'on oubliera rapidement. Circulez, y a rien à voir!

AHL



Même s'il arrive bien après Choplifter, ce qui laisse supposer qu'il lui est supérieur, Air Rescue ne lui

arrive pas à la ceinture, même pas au mollet! L'intérêt du jeu doit en fait se limiter à son titre, c'est vrai, Air Rescue, c'est un titre plutôt sympa. Et le jeu me direz-vous? Je sens votre féroce anglois... Aller chercher des otages dans des lieux, certes variés, mais toujours incroyablement mal réalisés, c'est loin d'être exaltant! Je le redis, Choplifter, avec le même thème, s'en tire beaucoup mieux. Ceux qui aiment (s'il y en a, je ne les ai pas encore vus) pourront alléguer que l'action est variée, suivant chaque niveau. Certes, mais peut-on parler d'action pour un jeu demandant surtout de l'adresse et de la patience? Il ne faut pas être doué pour réussir, mais prudent. C'est un genre qui, à mon humble avis, ne colle pas avec les jeux vidéo. On est assez "prudent" chaque jour pour ne pas avoir envie de l'être une fois devant son écran! Bref, ce n'est pas parce que l'on est en hélicoptère que l'on atteint des sommets.

TSR

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 10
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
SON : 11
MANIABILITE : 08

61%

MASTER SYSTEM

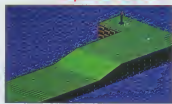
DES PUTT, DES PUTT! OUI MAIS DES PUTT AND PUTTER!

PUTT & PUTTER



Puisque nous sommes tous, ou presque, en vacances, rien de tel qu'un mini golf. Mais il s'agit là, sous nos petits yeux écarquillés de bonheur, d'un mini golf bien spécial. C'est un mini golf hybride. Non pas qu'il soit croisé avec un alien gluant ou un homme politique pervers, mais avec des éléments de flipper! En d'autres termes, cela revient à avoir sur le mini green des bumpers, des plates-formes mouvantes, des parties de sol mouvantes... et une foule d'autres accessoires. Seul, ou bien à deux joueurs sur le même trou (les deux joueurs jouant successivement mais étant présents simultanément sur le parcours), à vous d'esquiver, ou de tirer le meilleur parti de ces aléas du terrain! Techniquement parlant, vous n'aurez que deux paramètres à déterminer : la direction de la balle et la force de frappe. Comme tout se joue parfois au millimètre près, il sera préférable de savoir jouer en souplesse et en finesse. Deux mots qui, même s'ils riment avec Guinness, n'ont absolument rien à voir avec la dite boisson. Mais passons cette parenthèse culturelle pour dire qu'avec ce mini golf, vous risquez fort de devenir fou! Mais ce n'est pas grave, vous aurez toutes les vacances pour vous en remettre!

A vous de savoir venir à bout des "dénivellés" des parcours. Si ici, la difficulté est minime, elle sera, dans les derniers trous, complètement hallucinante.



Les Echanges de jeux

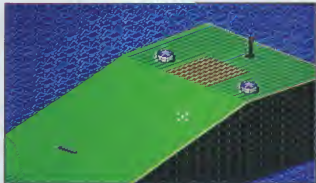


Passablement médiocre en solitaire, Putt and Putter prend tout son intérêt en étant découvert

à deux. Techniquement simple, il se retrouve réalisé sans absolument aucun défaut majeur. Les sons ne sont pas du meilleur cru, mais l'on peut très facilement faire sans. Les trous, dont le nombre est outrageusement réduit, font toutefois preuve d'imagination et sont particulièrement amusants à découvrir. A deux joueurs, il faut réussir le trou en moins de coups que l'adversaire, le vainqueur étant celui qui a remporté le plus de trous. Malheureusement, aucune fin digne de ce nom ne vient gratifier le vainqueur d'images ou de sons originaux, et la maigrelette phrase qui annonce votre victoire est plutôt fade. Uniquement valable à deux joueurs, et encore je modère mes propos, Putt And Putter est inintéressant seul. T.S.R.



Bumpers, zone mouvante devant le trou et barre de saut dans la pente... rien que ça pour un trou qui figure pourtant parmi les premiers du jeu!



EDITEUR : SEGA
GENRE : MINI GOLF
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 12

74%
à deux
45%
seul



elite

Joe et Mac
sur N.E.S.,
c'est Top !

JOE & MAC CAVEMAN NINJA



Nintendo®
Entertainment System®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are registered trademarks from Nintendo. Sulu Ltd., Computer Rights and Joe & Mac are registered trademarks of Sulu Ltd. Corporation. Used under license.

" Joe et Mac est une excellente
conversion du jeu d'arcade. "
" La réalisation tire un excellent
parti de la NES. "Joypad (juin)
91%

**DISPONIBLE CHEZ VOTRE MEILLEUR
REVENDEUR**

FUN
Radio

Distribué par Guillemot International Software - BP 2 - 56200 La Gacilly.

3615
LUDI
GAMES

TASMANIA

VOUS N'AURIEZ PAS VU UN OEUF?



Vous connaissez, j'espère, le tigre de Tasmanie, ce personnage de cartoon made in Warner Bros.

Ce petit personnage coléreux et aux expressions folles a été choisi par le staff Sega pour faire un peu d'ombre aux géants intouchables que sont Sonic, Mickey et Donald. C'est grand-papa tigre qui ouvre le spectacle, un soir, au coin du feu, alors que toute la famille est réunie autour de lui. Entre deux bouffées de pipe, il raconte l'histoire des ancêtres qui vivaient en Tasmanie il y a des milliers d'années. Au cas où vous seriez un peu paumé en ce qui concerne la géographie, il faut savoir que la Tasmanie est une île située dans le sud de l'Australie. Grand-papa raconte que des oiseaux géants vivaient jadis en Tasmanie (nos chercheurs de la section scientifique de Joypad ont rapporté qu'il s'agirait de Pterodactyles, sorte d'oiseaux-reptiles se nourrissant de poissons) et y pondaient des oeuf proportionnés à leur taille, c'est-à-dire vachement big! Or, le tigre de Tasmanie se nourrit presque exclusivement d'oeufs, c'est d'ailleurs bien connu. On sent courir un frémissement d'envie dans toute la famille lors du récit de l'ancien, car si l'oeuf est la nourriture principale du tigre de Tasmanie, c'est aussi son plat préféré et il serait prêt à tout pour s'en procurer. Et là où l'histoire devient croustillante, c'est qu'il resterait une petite île rescapée des temps anciens et pullulant littéralement d'oiseaux géants. Le chef de famille décide dans la minute de foncer vers cette île, afin de s'emparer d'un de ces oeufs géants qui suffit à nourrir toute une famille pendant une année, rapport qualité prix d'enfer! Ce qu'il ne sait pas, c'est que pour arriver jusqu'à cet oeuf, il va devoir traverser 17 niveaux d'un jeu de plates-formes délirant! Comme tous les climats sont représentés dans ces niveaux, la partie n'est pas gagnée.



L'APPETIT VORACE DU TIGRE Sur la banquise, traînent de nombreux items intéressants! Il sera par exemple utile de prendre le bonus représenté par la petite tête du tigre de Tasmanie pour gagner une vie. Comment faire pour s'en emparer?

C'est simple, vous approchez votre personnage de l'item et celui-ci le dévorera tout cru, comme tout le reste d'ailleurs. Il bouffe ses ennemis (quand il passe dessus) et tout ce qu'il trouve. Cela lui permettra de gagner des armes intéressantes mais aussi de tomber sur des pièges comme des bombes. Attention donc!

A: BADLANDS GEYSERS
Ça commence fort avec ce désert plein de sables mouvants. Il faut sauter sur le monstre de pierre qui vous amènera de l'autre côté de la rive.



B: BADLANDS La fin de niveau? Non, il faut revenir en arrière et se servir d'un geyser qui vous fera monter sur une plate-forme impossible à atteindre autrement.



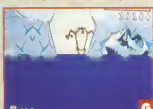
F: CLIFF Dans ce niveau, il vous faudra sauter dans le vide pour une chute vertigineuse prétexte à un scrolling vertical (et multidirectionnel selon votre mouvement pendant la chute) hyper rapide.

Attention, il faudra tomber au bon endroit.



E: BUILDING TANKS Quelle horreur! L'usine ne produit pas seulement des voitures mais aussi des tanks. Stoppez cette ignoble entreprise!

C: BADLANDS BOSS Il faut sauter sur la voiture pour écraser les occupants!



G: ICEWORLD Le tigre s'approprie à être transformé en glaçon (c'est vraiment ce qui lui arrive à l'écran!) dans cette mer où l'eau est gelée. Tout cela est dû aux pontes neigeuses trop glissantes.



H: RATS La tribu des rats attaque! Attention! ils sont en nombre. Avouez qu'on est mort de peur devant ces pignoles aux grandes oreilles!



D: FACTORY Une usine de baguettes qui risque de vous poser des problèmes lors des passages de chaînes de montage aux engrenages mortels.

I: RATS TREE Un niveau qui va vous faire vous élever très haut vers le ciel. Il faut grimper à l'arbre en sautant de branche en branche.

N: JUNGLE BOSS Débarrassez-vous de cette énorme plante carnivore. Vous allez rencontrer de nombreuses mini-plantes pendant les niveaux précédents, mais maintenant, c'est leur roi qui il faut détruire.



J: JUNGLE RIVER 1 Sauter sur les arbres qui flottent et vous ferez un merveilleux voyage. Il est aussi possible de se reposer sur des petits rochers.



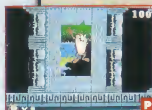
K: MINE CART RACE Dans ce niveau souterrain, vous foncez dans un scrolling horizontal qui décoiffe, le long de la ligne du chemin du fer. Il faudra surmonter votre wagonnet lors des passages d'obstacles afin d'éviter l'accident. Méfiez-vous, ça va très vite!



L: MINE SHAFT MAZE Vous voici dans un labyrinthe de galeries de cette mine désaffectée. C'est votre sens de l'orientation légendaire qui va vous sauver la mise. De moins je l'espère!



M: JUNGLE RIVER 2 Vous venez de rater un saut et allez perdre une vie dans la rivière! Une remarque en passant: constatez comme les niveaux respectent bien la progression sur la carte de l'île.



P: RUINS 2 Un niveau qui est constitué de plates-formes en labyrinthe. Vous ferez souvent des allers et retours tant les impasses sont nombreuses.



Q: RUINS BOSS Le dernier boss vous attend, caché au fin fond des ruines.



R: FINAL Voici enfin le moment tant attendu! L'oeuf de toutes vos convoitises est là, sous vos yeux ébahis! Il va falloir se débarrasser de la monette géante qui donne des coups d'ailes. L'effort est saisissant: une aile énorme qui prend la moitié de l'écran balaye alors celui-ci!

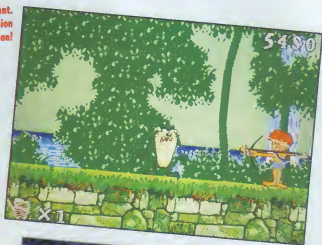
O: RUINS 1 Un peu de tourisme à présent avec des ruines incas! Évitez les flammes qui jaillissent de la bouche de certaines statues, sans préavis!





Une situation périlleuse pour votre personnage qui n'a pas l'air de s'en alarmer pour autant. C'est que le tigre de Tasmanie est connu pour sa philosophie! Regardez simplement l'expression de son visage sur le cliché et vous comprendrez que celui-ci adore cette situation!

LES ARMES DU TIGRE La première accessible (j'entends utilisable dès les premiers écrans du jeu) est le tourbillon de la mort! Il permet de tuer un ennemi touché par celui-ci. Attention, il ne dure que deux secondes. Des piments sont disposés au début des niveaux, ils permettent au tigre, lorsqu'il les a ligués, de cracher du feu à tout moment (c'est illimité) et ainsi de brûler vif tout ennemi. Dernier moyen de se débarrasser de quelqu'un: le lancer d'objets! Le tigre peut s'emparer d'objets (des caisses par exemple) pour les lancer sur un ennemi ou s'en servir pour grimper quelque part.



Le niveau de la mine souterraine dans lequel le personnage est amené à exécuter plusieurs actions le fait progresser plus en avant.



Les rats sont les principaux ennemis. Ils interviennent en bandes et ça groinille alors de partout. Ils piquent avec leur lance et utilisent de petits arcs. Ici, le tigre a eu un léger problème après avoir ingurgité une bombe! L'effet est saisissant d'ailleurs car il se retrouve grillé sur place comme une saucisse!



J3615 JOYPAD LES ECHANGES DE JEUX



Annoncé comme un très grand titre sur Megadrive, Taz-Mania ne m'a que très partiellement convaincu. Pour sûr, les graphismes et surtout l'animation sont super léchés. A ce niveau, on en a vraiment pour ses thunes. C'est beau, et bordel de Zeus, c'est surtout rudement souple. L'espèce de gros ours que l'on dirige se déplace à la perfection, et une fois de plus, on a l'impression d'être en face d'un véritable dessin animé de la Warner. Ahh, ouais ça c'est cool. Une fois cette période d'enthousiasme poussée à l'extrême terminée, on retombe un petit peu sur terre pour finalement se rendre compte que le jeu en lui-même n'est que le n-ème de la série (Mickey, Sonic, etc.). Plus superficiel que profond, Taz-Mania vous fera tout de même passer quelques heures de réel plaisir. Mais attention, ne croyez pas y jouer pendant des semaines, vous serez déçu.

J'm DESTROY



C'est l'euphorie générale à la vue de ce jeu graphiquement sublime.

L'aspect technique attire tout d'abord l'attention. Le choix des couleurs est fantastique (il est vrai qu'un programmeur doit choisir sur Megadrive entre les couleurs, l'animation, le nombre de sprites, etc.) et les dessins sont fins, autant pour les décors que pour les personnages. Le héros possède une animation digne d'un cartoon tant le nombre de ses mouvements et de ses expressions est important, le tout dans une fluidité assez désarmante. Toute l'animation d'ailleurs est du même acabit avec des scrollings différenciés dans tous les sens et hyper rapides. Bref, un total succès technique. Qui en est-il du challenge proposé? On retrouve, en fait, dans ce jeu, le charme des derniers Quackshot et Mickey sur Megadrive. Les niveaux sont nombreux, vastes et très variés. Certains passages sont très délicats (comme diriger de vie donc). La maniabilité du personnage est bonne et la précision de ses déplacements rendraient très amusant des sauts sur plates-formes, ne toupez pas ceux-ci voilà, tout est dit. Tazmania est un petit chef-d'œuvre d'humour et de bascu sur Megadrive. L'ignorer serait une erreur.

OLIVIER

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 17
SON : 17

85%

MEGADRIE

CHASSE AUX RATS
CHEZ LES SIMPSON!

KRUSTY'S FUN HOUSE



Krusty est un clown particulièrement cool, comme tous les clowns. C'est pour cette raison qu'il a décidé, dans un élan de générosité incontrôlée (syndrome ayant frappé les pilotes de bombardiers à Dresde durant la seconde guerre mondiale), de filer un coup de main à ces braves Simpson que les rats ont envahis. Il s'agit d'une espèce de rats particulièrement vicieuse, les rats "T", comme Terminators, qui pensaient trouver refuge chez leurs confrères ratés. Mais Krusty est là! Ce qui est rare, il y en a peu des clowns las! Généralement les clowns sont gais, ce qui ne veut bien sûr pas dire qu'ils soient tous homosexuels! Ne combat pas le mâle par le mâle qui veut, c'est le privilège de l'homéopathie! Mais je reviens à mon sujet : la maison des Simpson croulant sous l'invasion des rats. Grâce à son génie, Krusty devra conduire des rats jusque dans les bras d'un Helmer ou d'un Bart, qui les extermineront. Plus bêtes que des lemmings, les rats avanceront toujours droit devant eux, sans réfléchir... A Krusty de jouer et de changer leur chemin! Activez vos neurones et expliquez à vos parents que si sur votre bulletin il est inscrit "fait le clown", c'est un compliment sur votre grande intelligence et pas autre chose.



AVANT

Voilà la souris prête à être exécutée selon un rituel Simpson fort évolué.



APRES

Ca-y-est, c'est fait, c'est propre, et ça marche aussi avec les professeurs d'allemand. Que demander de plus?

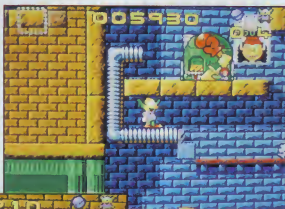




Il ne s'agit là que de la première salle du tout premier niveau. Ou ne peut plus simple n'est-ce pas? Dites-vous bien que dès le second niveau (après le wauu mama) les choses se compliqueront pour devenir, au fil du jeu, de pire en pire. Les derniers niveaux sont un cauchemar!

Le void, plus beau que nature, le héros de toute cette affaire! Une coiffure sexy, sans provoquer, un souris enjoué, sans être vulgaire et une tenue classique pour tout bon play boy. Il n'a pas dû comprendre de quelle souris il s'agissait?

Piège parmi tant d'autres, les gouttes d'eau tombant de plafond pourraient vous étourdir et même vous faire mourir. Il suffit d'être atteint une demi-douzaine de fois pour reprendre le niveau à zéro. Autre moyen pour perdre, sortir du niveau en donnant sa langue au chat (il aime jouer avec, ça se coupe facilement avec les griffes).



A certains niveaux, il faudra savoir jouer avec les tuyauteries du lieu. Si ici, cela est facile, sachez que plus loin, des salles contiennent des dizaines de tuyaux reliés dans tous les sens, un peu partout!



Grâce à des billes d'acier ramassées dans divers endroits, faites exploser les murs friables! Les billes sont en nombre limité, alors usez-en avec parcimonie.



Krusty, c'est le meilleur pote de notre cousin Bart (le Simpson) tout et depuis qu'il est sur Megadrive, c'est dingue le nombre de personnes qui sont devenues complètement stichardées de la tête. Faut dire que Krusty est un jeu diablement bien sympathique.

Les graphismes sont pimpants et les divers personnages que l'on rencontre se déplacent avec vitesse et enthousiasme. Ahn! qu'il est agréable d'arpenter les niveaux de ce jeu. Ahn! qu'il est agréable de faire sauter, de faire fuir ce clown rigolo. Broum! de petites options et de passages secrets. Krusty's Fun House est un jeu comme chacun d'entre nous saura l'apprécier.

I'm DESTROY



Sans être totalement novateur, Krusty Fun House ne s'en tire pourtant pas si mal. Il y a un peu de Lemmings là-dessous, mais à grande échelle, ce qui change considérablement les choses. Les graphismes, hyper colorés et dotés d'une bonne dose d'humour, rendent un jeu qui aurait pu n'être que quelconque, hyper sympa. Si les premiers niveaux sont déconcertants de facilité, la suite se complique sensiblement, aussi bien au niveau réflexion qu'action. L'animation, quant à elle, n'a rien à se reprocher, idem pour la bande sonore qui s'offre même le luxe d'afficher un ou deux effets assez drôles, comme le rire de Krusty. En conclusion, Krusty Fun House est suffisamment des sentiers battus pour être digne d'intérêt. Il faut l'avouer, trouver quelque chose d'original, même un minimum, en ce moment, c'est trouver la perle rare!

T.S.R.

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE US
GENRE : ACTION REFLEXION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 14
SON : 14

81%

MEGADRIVE

GRAND SLAM

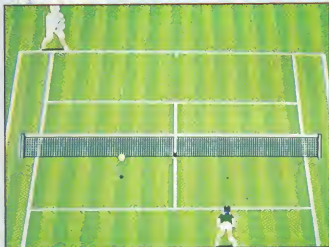
Tout le monde y joue, tout le monde en parle, on ne voit que ça à la télévision, alors pour quoi pas vous? Mettez-vous au tennis Double, simple, mixte, match simple, tournois ou encore entraînement... à vous de choisir. L'univers du tennis s'ouvre à vous sur Megadrive et ce n'est que le début d'une longue série! Pas de noms ou de visages célèbres, mais vous pourrez créer votre propre joueur! Vous aurez donc la possibilité de mettre votre nom en toutes lettres, un alphabet européen étant prévu à cet effet. Au milieu de tous ces caractères en tong, ça va faire du bien! Ne cherchez pas pour la photo, vous ne pourrez pas mettre la vôtre! Mais, un point original, vous pourrez choisir votre couleur de peau! Enfin un united colors of tennis!

UN TENNIS SUR MEGADRIVE, UN!

Grand Slam vous permettra de vous entraîner sur des coups spécifiques. Décidez de l'endroit où le professeur lancera les balles et de quelles genres de balles il s'agira (haute, basse...) et c'est parti! L'inconvénient, c'est que le tableau d'options pour l'entraînement est, en partie, en japonais. Pourtant, on s'y retrouve après un certain temps d'adaptation.



En un ou bien trois sets, les matches se dérouleront sous l'œil vigilant de l'arbitre qui annoncera les scores mais aussi les fautes.



On retrouve bien évidemment les trois types de terrains habituels pour les jeux de tennis. Ce n'est pas parce que c'est le premier jeu de tennis sur Megadrive, qu'il doit échapper à la règle!



AUSTRALIAN OPEN



エドガー
ラブキング 1
ネットプレイヤー



イワビッチ
ラブキング 9
オールラウズ

エドガー

イワビッチ

マウズ

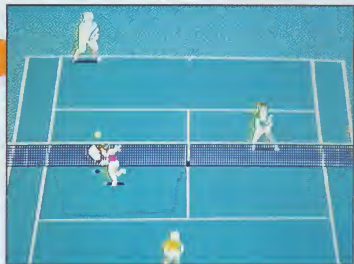
ジョブ

バーカー

オーナズ

マウズ

リゾル



Participez aux divers open de la planète. Peu de tours, mais beaucoup d'action, surtout si vous devez tomber contre les meilleurs mondiaux dès le début!

Seul ou bien à deux, vous pourrez participer à des matches en double. Deux fois moins de travail, pour deux fois plus de plaisir.

PLAYER MAKING



CHARACTER

知能 : 7

性別 : 男性

髪色 : WHITE

目色 : WHITE

ENTRY

EXIT

SWING

バックハンド : ミキ

フォアハンド : フラット

バックハンド : シブグルハズ

フォアハンド : シブグルハズ

LEVEL

12

パワー : フォア 8

バック 8

フォアハンド 8

ネット 8



Enfin un tennis sur la Megadrive! On se demande ce que les éditeurs attendaient! Alors, diagnostic? Ce n'est pas très concluant... Tout d'abord, on ne peut vraiment pas dire que les graphismes fassent honneur à la Megadrive! Le jeu aurait pu être graphiquement plus soigné. Ensuite, la maniabilité laisse parfois à désirer, et les mouvements des joueurs ne sont pas ce qu'il y a de plus souples. Heureusement, ce n'est gênant qu'au début et l'on s'y fait vite. Pour ce qui

est des sons, hormis les voix digitalisées étonnamment compréhensibles, le reste est d'une telle médiocrité que c'en est affligeant. Je ne dis cependant pas que Grand Slam soit un niveau de première, pas du tout, mais si l'excellence était invitée, elle a dû oublier de venir ce jour-là. Un conseil, si vous attendez un tennis pour votre Megadrive attitrée, attendez un peu, il y en aura trois ou quatre titres à sortir pour les prochaines semaines.

T.S.R.



Il en a fallu un temps pour qu'une simulation de Tennis vole enfin le jour sur Megadrive! Et pour un

premier essai, mon avis sera partagé. Il faut être franc, et devant des titres comme Super Tennis sur Super Famicom ou Final Match Tennis sur PC Engine, Grand Slam s'en tire avec les honneurs de la guerre, malgré quelques défauts qu'il faut reconnaître assez galères. Bien souvent lors des échanges, on est dépassé par la vitesse de la balle, même lorsqu'on se replace convenablement, le joueur se déplace trop lentement, premier défaut. Second défaut, lorsqu'on donne de l'angle à la balle, celle-ci a une fâcheuse tendance à vouloir sortir des limites, ce qui est assez énervant. Toutefois, une fois que l'on a appris à maîtriser la bête, nos affaires s'améliorent et les points deviennent de plus en plus serrés et de plus en plus beaux. Coups droits, revers, smashes, amorties, lifts, slices, les effets s'enchaînent aux effets et le plaisir s'intensifie. Une simulation qui aurait pu être meilleure, mais qui reste très sympathique.

J'm DESTROY

EDITEUR: SACOM
MACHINE: MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE: TENNIS
DIFFICULTE: FACILE

NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2

CONTINUE: PASSWORDS

NIVEAUX DE DIFFICULTE: SELON ADVERSAIRE
TEXTE ET NOTICE: JAPONAIS

GRAPHISME: 11

ANIMATION: 11

SON: 13

MANIABILITE: 14

62%

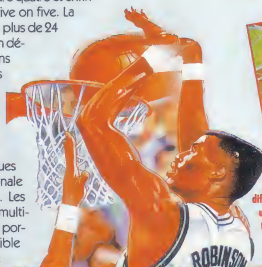
MEGADRIVE

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

ROBINSON
MARQUE POUR
SEGA

Dans cette nouvelle simulation de basket sur Megadrive, vous allez pouvoir jouer des matchs à trois contre trois, quatre contre quatre et enfin cinq contre cinq, le fameux five on five. La

compétition s'annonce explosive avec plus de 24 mouvements possibles, en attaque et en défense. Eh ouï, il y a deux modes, biens différents, de contrôle des joueurs selon qu'ils soient en défense ou en attaque. Cela se traduit à l'écran par le changement instantané (quand un joueur traverse la ligne de milieu de terrain) de la vue du terrain: on passe d'un côté à l'autre à chaque fois. Ces deux vues sont toujours représentées en diagonale avec une 3D isométrique du terrain. Les joueurs sont en 3D et le scrolling est multidirectionnel, selon les mouvements du porteur du ballon. En attaque, il est possible de lancer, de dribbler, de passer, de shooter et enfin d'appeler une passe. En défense, il est possible d'exécuter des courses, des prises, des blocages et des changements de joueurs. L'écran des options propose de nombreuses possibilités. On peut choisir entre le mode exhibition et le mode tournoi. Quatre équipes de cinq joueurs étant proposées, il est possible de choisir parmi ces équipes pour un match simple d'exhibition ou un tournoi qui fera s'affronter les quatre équipes avec des demi-finales et une finale. Chacun des 20 joueurs proposés possède ses propres caractéristiques ainsi que ses statistiques. Il est possible de jouer seul contre la machine, ou à deux joueurs l'un contre l'autre. On peut choisir un mode RP (Role Playing, c'est à dire jeu de rôle) qui vous permettra de contrôler toujours le même joueur, ou un mode normal dans lequel vous de contrôlerez tous les joueurs tour à tour, lorsqu'ils sont porteurs du ballon. La durée d'un quart temps, ainsi que le niveau de difficulté, sont paramétrables. Enfin, vous pourrez jouer un match à trois, quatre ou cinq joueurs dans l'équipe.



DES VUES DIAGONALES DE DEUX SORTES



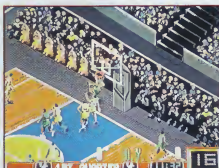
Voici une des rares fois où vous voyez une action en plein milieu du terrain. En effet, il existe deux vues différentes du terrain qui passent de l'une à l'autre en une fraction de secondes dès qu'un porteur de ballon traverse la ligne de milieu de terrain. Dans les deux cas, les vues représentent un terrain en diagonale.



Voici la zone de défense des blancs, représentant aussi le terrain en diagonale, mais avec cette fois le panier placé en haut. La vue change instantanément lorsque'il le faut.



Les blancs sont dans leur zone d'attaque, la portion du terrain représentée est en diagonale, avec le panier en haut.



Les smashes sont les moyens les plus sûrs de réussir un panier. Ils demandent une grande dextérité. Il faut également, pour pouvoir se permettre de tenter un panier, avoir réussi une percée dans la défense adverse.



La meilleure tactique est de se démarquer dans un coin pour se défaire des défenseurs qui collent comme des mouches.



C'est la folie sur Megadrive en ce qui concerne le basket! Sega avait commencé avec son superbe

Super Real Basket, qui commença à dater. Electronic Arts avait répondu présent avec un Lakers Vs Celtics non moins dément, suivi deimentivement de Jordan Vs Bird qui ne proposait que des épreuves d'exhibition en One on One. Et si je vous dis qu'Electronic Arts ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, avec un Lakers Vs Bulls qui sera encore meilleur que son prédécesseur et un Team USA Basket en vrai 3D. Ou encore qu'Accolam nous annonce Arch Rivals et NBA All Stars Challenge qui promettront, surtout le deuxième titre. Que me répondez-vous? Tant mieux? Eh bien, vous aurez raison. Plus il y en a et mieux c'est, on peut choisir! En ce qui concerne Robinson's Supreme Court de chez Sega, le suis à demi sceptique il y a du bon mais aussi du mauvais. La vue du jeu en diagonale est une originalité qui dépayse et qui convient tout à fait pour le sport. Les bruitages de croisements des baskets des joueurs sur les lattes du terrain est tout à fait surprenant de réalisme, mais les musiques sont assez banales. Les déplacements des joueurs en 3D isométrique sont faiblateurs, eux aussi, de réalisme on s'y croirait! L'animation est quelque peu saccadée et les couleurs choisies sont globalement ridicules! La maniabilité est bonne et les mouvements possibles sont très nombreux, la jouabilité est donc positive. Il reste toujours cette imprécision des tirs au panier. A vous de juger en jouant à ce jeu hyper complet en sports. J'attends encore mieux d'un Five On Five.

OLIVIER



La relance, après un point marqué par l'adversaire. Les deux joueurs partent à l'assaut du panier ennemi! Pour l'instant, on les laisse relativement tranquilles, mais pas pour longtemps!

Même si les couleurs ne sont pas sensationnelles, les sprites des joueurs sont exceptionnels de finesse et de réalisme. Le bruit de leurs chaussures sur le parquet rajoute encore plus de sensations. On s'y croirait vraiment!



La première chose qui peut surprendre dans David Robinson's Supreme Court, c'est le scrolling (en oblique) et la vision du terrain. En effet, cette perspective est, au premier abord, assez étonnante. Très vite cependant, on se rend compte de la bonne idée des programmeurs. C'est clair, c'est net, c'est précis. Tout le jeu, en fait, est excellent. Les joueurs se déplacent vite et bougent avec souplesse et efficacité. A proximité du panier, les joueurs peuvent ainsi smasher de plusieurs manières, toutes aussi spectaculaires les unes que les autres. En passant la balle, en dribblant, en longeant la ligne de touche, on arrive à se débarrasser des adversaires un peu trop collants, le marquage est en effet assez strict. Graphiquement tout à fait correct, David Robinson's Supreme Court est une simulation rapide et très distrayante sur Megadrive. Si vous aimez le basket, vous adorerez Supreme Court.

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 4 EQUIPES,
20 JOUEURS

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
SON : 16
MANIABILITÉ : 17

87%

MEGADRIVE



Ne me contredites pas, c'est prouvé scientifiquement: l'homme de Néanderthal est bien notre ancêtre le plus lointain (juste après le singe!). Même s'il s'agit d'un être hideux et moche comme un poux, il s'agit de notre ancêtre, donc respectez-le! Et il en est un qu'il vous sera difficile d'apprécier pour son physique, c'est l'ami Chuck, le roi de l'âge de pierre, le Léon Zitrone de l'ère primaire, le Beetlejuice de la préhistoire! Il est gros et crad' l'ami Chuck Rock, mais terriblement attachant aussi! Son air idiot et sa tronche de grinceux qu'il affiche au début du jeu ne sont pas une habitude chez lui. C'est en effet un bon vivant qui festoie souvent avec ses amis et qui adore les femmes, en particulier Ophélie la douce, sa compagne. Le problème vient justement de cette dernière (les problèmes viennent toujours des femmes!) qui semble attirer un autre homme des cavernes voisin de Chuck: Gary Glitter. Le bonheur des deux étoumeaux attise la jalousie de Gary Glitter qui ne supporte pas de rester seul dans sa grotte à grignoter des plats surgelés! Car je ne vous l'avais pas dit: Ophélie prépare les raviolis de dinosaure comme personnel! Le terrible Gary Glitter est tellement tombé amoureux d'Ophélie qu'il décide de l'enlever au nez et la barbe de Chuck. Voilà pourquoi notre homme des cavernes est triste et de mauvaise humeur au début du jeu. Mais il ne tient qu'à vous de le guider à travers des mondes préhistoriques hostiles. C'est ainsi que Chuck traversera une forêt marécageuse, une grotte terrifiante, un monde des glaces, un océan et enfin la tanière d'un dinosaure. Dans cet univers peuplé de monstres,

UNGA BUNGA !
MOI PAS TARZAN,
TOI JANE ?



Quelques exemples de plats favoris de Chuck: jambon, cuisse de poulet et tête de porc! De nombreux aliments sympas sont disposés tout au long du chemin. Ne vous privez pas de ce plaisir gastronomique!



Chuck peut récupérer des morceaux de rochers et les porter à bout de bras. Quand il s'agit d'un gros rocher, il peut s'en servir pour écraser un ennemi en lui jetant dessus. Il peut aussi s'en servir pour grimper dessus afin d'atteindre une plateforme placée initialement trop haut.



Un passage qui ne dépend pas de votre dextérité mais de celle d'un ptérodactyle, cet oiseau préhistorique mi-oiseau, mi-reptile avec de grandes ailes de chauve-souris et un bec muni d'une multitude de petites dents! D'habitude, ce genre de monstre attaque Chuck; mais ici, il le transporte dans les airs d'une plateforme à l'autre, pratique!

Attention! chutes de pierres! Heureusement que Chuck s'est muni de ce bouclier de fortune. D'un geste plein de grâce, il s'est emparé en bas de la colline de pierres de ce petit morceau de rocher plat. C'est ça faire surhumain qui lui permet de soulever un poids aussi énorme pour se protéger.

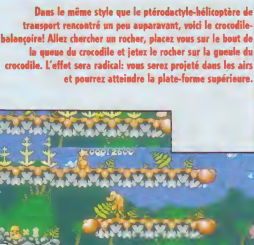
Il y a des oeufs partout dans ce jeu! De toutes les tailles et de toutes les couleurs! Ils contiennent toutes sortes de petits animaux dont il faudra, à chaque fois, se débarrasser. Évitez de trop traîner auprès de ces oeufs. Chuck a horreur des omelettes!



Des yeux mystérieux qui luisent dans la forêt profonde sont de très mauvaise augure pour Chuck. Pour l'instant, il s'agit de se débarrasser de cet énorme et absurde animal préhistorique complètement inconnu des scientifiques spécialisés dans cette époque. Il est tout simplement issu de l'imagination fertile des concepteurs du jeu. Chuck Rock est plein de ces monstres bizarres.



Dans le même style que le ptérodactyle-hélicoptère de transport rencontré un peu auparavant, voici le crocodilo-balancoïre! Allez chercher un rocher, placez vous sur le bout de la queue du crocodile et jetez le rocher sur la queue du crocodile. L'effet sera radical: vous serez projeté dans les airs et pourrez atteindre la plateforme supérieure.





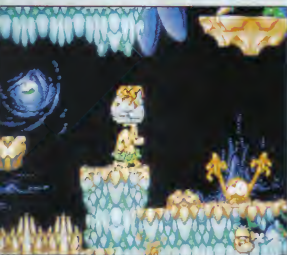
Encore un passage dangereux inévitable! Toujours à base d'animal préhistorique (un paisible diplodocus qui n'avait rien demandé!), voici le passage du marécage vert. Il suffit pour Chuck de venir se placer sur le dos du dinosaure et celui-ci se mettra à avancer jusqu'à l'autre rive. Il vaut mieux se tenir à carreau pendant la traversée, sous peine de passer par dessus bord: un diplodocus, c'est hyper chatoilleux!



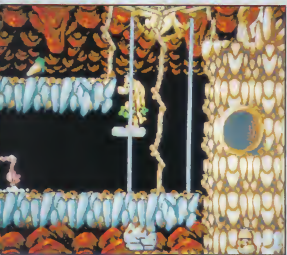
Attention à ne pas marcher sur des trucs verts qui rampent sur le sol! Ça peut les énerver et les faire se retourner contre vous! Après avoir traversé la forêt de tous les dangers, voilà notre ami Chuck plongé dans la pénombre de la grotte de la peur. Placé au cœur d'un volcan, cette grotte aux mille galeries est plongée dans un bain de lave en fusion. Attention donc à ne pas rater une plate-forme et à tomber ainsi dedans.



Alors que Chuck est en fuite, poursuivi par un monstre rampant, le voilà face à un animal rose, aussi dangereux que rapide; il va falloir penser à sortir son gros ventre! Mais quand vous jetez un coup d'œil à ce qui se trouve au-dessus de Chuck, vous comprenez que le monde préhistorique n'est pas de tout repos, on fait dans le big!



Les graphismes de ce jeu sont dignes des meilleures productions sur Megadrive, autant on ce qui concerne le choix des couleurs que la finesse des décors et des sprites. Un esprit délibérément cartoon a été choisi pour ce jeu d'action humoristique.



À la gauche de Chuck, la sortie du tunnel encore lointaine! À sa droite, un espèce de monstre bizarre aux grandes paluches extensibles et gluantes qui ne va pas tarder à se prendre un rocher sur le coin de la figure! C'est qu'il ne faut pas énerver un Chuck Rock déjà énervé!



Pour être naze et débile, notre bon vieil homme préhistorique estimant naze et débile. Pourrait-il, pour parvenir au terme de l'aventure qui lui est confiée, il devra éléver son esprit d'un tout petit poil, ce qui, pour vous, ne devrait pas poser trop de problèmes. Chuck Rock est le jeu de plates-formes par excellence. Le scrolling multidirectionnel est superbe, l'action rondement menée et les graphismes très rigolos. En fait, puisqu'il est ce, le principal atout de Chuck Rock c'est d'être un jeu amusant et distrayant. En affrontant toutes les bestioles sauvages qui se dresseront sur votre passage, en soulevant des pierres, en les déplaçant, en sautant sur des plates-formes mobiles, vous vous ébaliez comme des petits fous avec les folles aventures de Chuck Rock.

J'm DESTROY



Génialissime ce Chuck Rock issu de l'univers micro! Géniale conversion sur Megadrive à tous points de vue! La vie est belle quand on joue à un tel jeu, je peux vous le dire! Les graphismes sont fins, colorés et rigolos dans le plus pur style cartoon. Les lieux visités sont variés et les écrans très nombreux (plus de 300!), ce qui donne un espace de jeu assez grand pour vous occuper pendant de longues heures. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, tant pour les mouvements des sprites que pour le scrolling différentiel du décor de fond et le scrolling multidirectionnel du décor de premier plan, qui débille à une vitesse impressionnante lors des sauts. La maniabilité peut gêner quelquefois, avec des actions à mener au pixel près et des combats à gérer avec habitude (surtout lorsque vous utilisez le ventre de Chuck). Le challenge est soigneusement dosé avec des passages faciles, mais d'autres plus stressants. Bref, un succès total pour la Megadrive qui ne se trouve pas, comme certains l'annoncent haut et fort, enterrée par la Super Nintendo; comparez la jouabilité et l'intérêt de Chuck Rock avec ceux de Joe et Mac par exemple, hein!

OLIVIER

EDITEUR: VIRGIN
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUUS: 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 17
MANIABILITE: 16



92%

MEGADRIE

SWORD
AND
MAGIC
FOR A
PRINCESS'
LIFE !

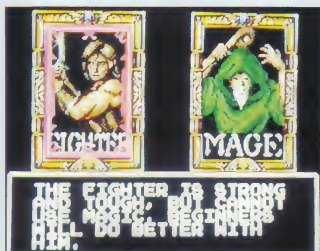
Au temps jadis, les démons et les humains vivaient sur la terre, sous la lumière du soleil. Les conflits étant incessants entre les deux races, les dieux décidèrent alors de couper le monde en deux, chaque race ayant sa part. Les démons ayant une prédilection pour les grottes, le monde souterrain leur fut accordé. Cependant, ils eurent alors l'impression d'être spoliés de la lumière du jour, et la haine commença à croître chez eux. C'est alors que vint le Balrog (merci Tolkien!), un démon d'une force peu commune. Pour dominer totalement le monde, il lui fallait du sang royal. Il envoya alors ses plus fidèles légions à la surface, afin qu'elles trouvent la meilleure victime. Après bien des luttes et des combats, sur une route de sang, la Princesse Salassa, fille du roi Dirzar fut trouvée et enlevée. C'est alors que deux hommes décidèrent de partir à son secours, par amour de leur roi, mais aussi des richesses (il faut bien vivre!). Un guerrier et un magicien se lancèrent dans une quête impossible dont ils ne soupçonnaient pas encore l'importance...



Si ces ennemis très coquilleux ne tirent pas, c'est qu'ils ne sont que vos tous premiers adversaires. Par la suite, il faudra abattre des monstres en forme d'arbres, des squelettes, des gobelins bleus...

Voilà le premier boss : un black pudding. Quand on disait que la cuisine anglaise pouvait être dangereuse! Bref, passez sous les billes qu'il envoie, vous tomberez ensuite sur un magicien qui vous téléportera directement au cœur d'un village, point de départ de la mission suivante qui sera de libérer une belle et frêle jeune fille des tentacules du Kraken.





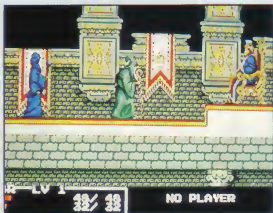
En choisissant l'option deux joueurs, vous aurez un duo d'enfer! Un magicien et un guerrier, de quoi allier le combat au corps à corps au combat à distance!



Tous les humains rencontrés pourront être questionnés. Révisitez votre anglais, et découvrez avec intérêt des textes qui n'en comportent guère.

Cadash est un soit assez bien réalisé, même si, on dit que concerne les graphismes, les motifs se répètent beaucoup et si la musique ne colle pas toujours avec l'ambiance d'héroïc-fantasy. Pourtant, dur de s'y intéresser. On se croirait dans un B&D ou un AD&D. Monstre, trésor, monstre, trésor... En fait, tout le jeu se résume à une succession de combats plus ou moins palpitants (souvent moins que plus) retiens parfois bien délicats à cause d'une maniabilité qui n'exalte pas toujours. Le jeu est sympa lorsqu'on y joue à deux simultanément, mais il est aussi trop facile. On passe les deux premiers niveaux sans s'en rendre compte! En adoptant Cadash, vous risquez d'en avoir pour cher à l'heure de jeu! Un jeu qui ne fera sans doute pas date dans les annales de la Megadrive.

TSR



Vous voici face au roi qui vous donne les dernières instructions. Derrière vous, deux coffres contenant des herbes. Vous pourrez par la suite en racheter chez les apothicaires. Il vous sera aussi possible d'acheter armes et armures, pour les deux sortes de personnages. N'oubliez donc pas de collecter de l'argent!



Issu de la PC Engine, sur laquelle ce jeu avait fait un carton, Cadash est une conversion d'arcade tout à fait intéressante sur Megadrive. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, le mélange est subtil et savamment dosé. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément sur le même écran (ce qui est rare sur ce type de jeu), Cadash n'est pas un jeu évident. Graphiquement, on n'a absolument rien à redire, les dessins sont convaincants et traduisent bien l'impression de terreur des régions traversées. Un peu moins bon dans la maniabilité du héros, il faudra prendre être très précis pour passer certains obstacles. Réjou et passionnant lorsqu'on y joue, Cadash est un des meilleurs titres de ce mois sur Megadrive.

J'm DESTROY

Des astuces d'enfer

J3615
JOYPAD

SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo

10 Megadrive à gagner

chez Micromania !!

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !

73%

MEGADRIVE

SPLICH!, SPLACH!, MOI VOIS, MOI TUE!



NIVEAU 1 : LA FORET HANTÉE

Une charmante forêt à traverser avec des ghoules déorchées et des rampants violets qui vous bouffent les pieds. Vous trouverez une barre à mine pour exploser les ennemis plus facilement, splash! Le boss de fin de niveau est un énorme et bedonnant alien rouge qui crache des gerbes d'acide.

L'univers des jeux vidéo est violent, vous l'avez sans doute remarqué, mais reste souvent bon ton en évitant les flammes de sang et autres "joyeusetés". Avec Splatthorhouse 2 (le premier épisode est sorti sur NEC), tous les tabous explosent littéralement! Le peux, sans risque, vous annoncer qu'avec ce jeu, l'on tient le premier jeu gore sur Megadrive. Au cas où vous ne le sauriez pas, le gore est cette mouvance du cinéma d'horreur, qui mise tout sur les effets horribles, gerbants et dégoulinants. Eh bien, Splatthorhouse 2 est un exemple de ce que l'on peut faire de plus gore en jeu vidéo, c'est pas triste! L'histoire est un peu glauque car on ne sait pas si le héros, Rick, est en train de faire un cauchemar où s'il est réellement tombé dans un monde de fous. De plus, il est question d'un mystérieux masque en os trouvé par un vieux chercheur dans un temple Maya. Ce masque permettrait à celui qui le porte de découvrir un monde terrifiant, mais aussi de pouvoir vaincre toutes les forces maléfiques grâce à son pouvoir. Tout cela semble confus dans la tête de Rick. Toujours est-il que la dulcinée,



NIVEAU 2 : LE PASSAGE SOUTERRAIN

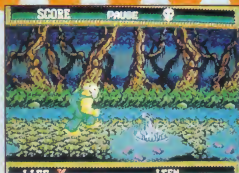
Des ghoules violettes qu'il faudra frapper à deux reprises pour les tuer, vous lancent leurs longs bras dans la figure; attention! Des tapis de pics sortent du sol sur votre passage. Le Boss est un visage de sorcier qui crache et dont il faudra frapper l'oeil jusqu'à explosion.

Jennifer, a été une fois de plus enlevée par une bande de ghoules et jetée dans les geôles profondes du maître-gardien de la maison des monstres (la splatthorhouse). Et comme notre ami se retrouve avec le fameux masque d'os sur la figure, tous les espoirs lui sont permis pour retrouver Jennifer. Il possède, en effet, la force nécessaire pour affronter les créatures immondes et gluantes qui gardent les huit niveaux du royaume des ghoules. Le monde visité par Rick est un monde d'horreur plein de monstres, allant du classique zombie à la ghoule en passant par des aliens bondissants. Heureusement, le combattant peut trouver sur son chemin des armes de main, tout droit tirées des meilleurs films d'horreur: il y a des barres à mine, des os, une tronçonneuse, un flingue et des bombes au potassium! Ah!, poésie, quand tu nous tiens!

RECETTE POUR UTILISER UNE BARRE À MINE!

Les photos parlent d'elles-mêmes!





NIVEAU 3: LA RIVIERE MAUDITE

C'est une zone marécageuse que vous traversez ici avec des piranhas mutants, et toujours ces satanés ghoules dont il faudra faire très attention. Vous risquez, lors des esquives, de tomber dans les marécages. Pour détruire le boss de fin de niveau, il faut utiliser une troncousse! Une mare de sang en prévision.



Voilà une suite d'un jeu sur PC Engine, qui était très attendue. Si vous aimez du sang et de la gerbilie, vous êtes très gâtés. Dans Splat House II, il n'y a que ça d'important à la fin. Et c'est d'ailleurs cette impression fugitive et bestiale qui prédomine dans le jeu. Tous les graphismes sont en couleur, et fortifiés encore davantage. À chaque nouveau pas de la vedette, cette impression. Et après tout, c'est très bien si moi, puisque l'on a alors droit à des graphismes tout à fait exemplaires. Malheureusement, si ce jeu est décoloré, c'est aussi parce qu'il est très simple. Tout de sang peut faire tomber des pommes, il est également personnel, qui ramène pas les yeux pas très innervables. Bien souvent, en effet, on se rend compte que l'on n'est pas tout à fait maître des événements et de ses mouvements, ce qui est assez grave. Très simple tout de même, n'est-ce pas? Les effets sont très agréables. Splat House II reste un bon jeu. Jim Delaney

NIVEAU 4: PASSAGE VERS LA MAISON

Il faut tout d'abord se débarrasser d'un monstre des marécages qui vous suit dans l'après de vous rendre. Dis qu'en suivant vous trouvez, vous pouvez du sang et reculer vers les tentacules. Traverser le pont à toute vitesse et vous serez une chance de combattre le boss, mais quand vous l'avez vaincu, il se transforme en ardoise et vous attaque à nouveau.



NIVEAU 6: LE PORTAIL DE DOOM

Très peu de chose dans ce mini-niveau au cours duquel vous voyez Jennifer apparaitre une nouvelle fois et se faire happer par des mains ensanglantées vers l'au-delà. Le boss surgit alors du trou avec de petites mains et un énorme cerveau.



NIVEAU 7: VERS LES ABYSES

Une zone très bizarre dans laquelle vous tombez comme dans un puits sans fond. Des boules d'énergie vous attaquent sans cesse. Si vous vous débarrassez de boss sphérique, vous retrouvez Jennifer.

NIVEAU 8: LA FUITE DE SPLATTERHOUSE

La maison tombe en lambeaux, vous devez vaincre un discours et combattre une pluie géante attaquant votre barque, lors du passage du fleuve. Protégez Jennifer et évitez de chavirer. Attention au boss final.



Géniale l'ambiance! On ne peut qu'applaudir (avec la main qui nous reste car l'autre pendouille sur ce qui nous reste du bras!) les concepteurs et les graphistes de ce jeu complètement dégueulasse! "Pas de quartier" semble avoir été la devise de ceux-ci, tant les graphismes sont immondes. Le feu, les monstres écorchés vifs, les cadavres, les formes d'entrailles humaines qui jonchent les décors, âmes sensibles! s'abstenir! L'action, quant à elle, est du même acabit: on éclate les crânes qui explosent en direct, on coupe en deux des ghoules dont la partie supérieure vient exploser contre un mur adjacent et je ne vous parle pas de la tronçonneuse! Pour l'ambiance graphique et sonore, pas de problème donc! Comme les développeurs ont choisi d'induire parfois jusqu'à cinq scrollings différents, l'animation en prend un coup et c'est bien dommage, ça ralentit! De plus, bien que le challenge soit dosé avec un premier niveau d'apprentissage (pas trop long), on se retrouve quand même avec un jeu rendu difficile par une maniabilité épouvantable lors des combats (problèmes de gestion des collisions). Enfin, je ne vois pas pourquoi on a appelé ce jeu Splat House? Alors que je n'ai pas trouvé grande différence avec la version NEC appelée Splat House. Mais il ne s'agit là que de petits chipotages, au vu du reste. Une remarque: pourquoi ne pas aller jusqu'au bout en laissant des gerbes de sang rouge, et non vert comme c'est le cas? Je sais que certains monstres ont le sang vert, mais je trouve hypocrite de la part des américains de ne vouloir absolument pas voir de sang rouge dans un jeu vidéo.

Olivier

NIVEAU 5: LA SPLATTERHOUSE

Sans doute le niveau le plus long, avec cinq sous-niveaux, des mains sanglantes qui vous courent après et des créatures cauchemardesques qui sortent de cocons gluants. Récupérez un fusil à pompe, il vous servira bien! Le boss n'est qu'un simple scientifique fou qu'il ne sera pas trop difficile de tuer.

EDITEUR : NAMCO
GENRE : BEAT-THÉME-UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS + PASSWORD

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 17

88%

MEGADRIVE

TU VEUX UN
BALLON DANS
LA TRONCHE?



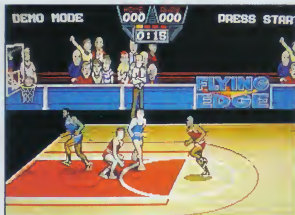
Si vous aimez les simulations de basket et possédez une Megadrive, vous êtes bénis des dieux! Acclaim, Sega et Electronic Arts se livrent en ce moment une guerre sans merci à grands coups de simulations de ce sport qui marche très fort aux Etats-Unis. Arch Rivals, qui vient des bômes d'arcade, se détache quelque peu de ses concurrents puisqu'il propose cette conversion d'arcade très portée sur l'action et la violence! Oh! n'allez pas croire qu'il s'agit d'un jeu macabre, non! Le tout est traité avec humour et dérision grâce à des graphismes rigolos. En fait, dans ce jeu, toutes les règles du basket sont transgressées et bafouées. Plus vous jouez en oubliant les hors-jeu, les prises de balle trop longues, les interdictions habituelles d'user de violence, plus vous avez une chance de gagner! Arch Rivals est une insulte aux arbitres et au fair-play sportif et l'on aime ça! L'arbitre, d'ailleurs, n'intervient que pour donner le coup d'envoi! Par contre le coach



Le coup d'engagement vous met directement dans le bain tant la détermination des deux joueurs est farouche! Dans un mouvement de concert, nos deux géants de 2 mètres s'élèvent dans les airs pour choper la balle le premier. Cela ne finit pas toujours "académiquement"! L'important est d'arriver à toucher le ballon le premier; ensuite, il est envoyé vers l'arrière d'une petite pichenette en direction de son coéquipier.

passer son temps à hurler, les pom-pom girls s'excitent comme des folles et la foule gesticule frénétiquement! Le jeu consiste en un two on two (deux contre deux) sur un terrain en vue latérale, qui scrolle horizontalement. Vous ne contrôlez qu'un des deux joueurs pendant la durée du match. Une petite flèche rouge vous indique à ce propos la position de votre joueur quand il est sorti de l'écran du jeu (qui suit toujours le porteur du ballon). Vous sélectionnez au départ deux des quatre équipes qui sont Chicago, Los Angeles, Brav! State et Natural High. Puis

il faut choisir son joueur parmi huit proposés. Un écran montre la tronche des intéressés et ce n'est pas triste du tout! Il y a Tyron le géant défensif, Hammer le roi du rebond, Mohiawk le minable et dur, etc... Une galerie de portraits qui ferait davantage penser à des catcheurs américains qu'à des basketteurs! Chacun des ces joueurs possède ses caractéristiques particulières. Pendant le match, votre joueur peut faire des passes, dribbler, shooter et appeler la balle quand c'est son équipier qui la possède (attaque et défense). Le match peut enfin commencer et les coups de poings aussi!



Le joueur bleu vient de tenter un tir à trois points. Les paniers valent un point lors des lancers francs (idem aux coups francs du foot), le joueur est alors placé au bord de la raquette (la zone rouge située sous le panier) et tente un ou deux paniers selon la gravité de la faute commise. Les autres joueurs le laissent alors faire. Les paniers classiques (par exemple avec un shoot, un slam duck) valent deux points. Enfin, lorsque le joueur réussit un panier de loin, ou de toute façon en dehors de la raquette (comme c'est le cas ici), il marque trois points.

Les caractéristiques de Lewis, le grand tireur. Ne vous méprenez pas quand au fait qu'il porte des lunettes. Ce n'est pas un intellectuel, non! C'est monsieur technique, le joueur le plus rapide!

LEWIS'S BEST					
POSITION	POINTS	SHOTS	REBILS	ASSISTS	STOLENS
MBG	032	52 %	08	08	
HAC	026	76 %	11	04	
TBC	025	74 %	06	07	
JLD	023	55 %	04	06	
LRO	018	45 %	03	04	

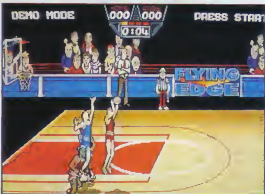


Les sauts dans Arch Rivals sont un peu exagérés et irréalistes mais qu'est-ce qu'on s'amuse ! Les rencontres au sommet se font d'ailleurs, en général, avec une violence non dissimulée puisque tolérée. Celui qui tombe avec la balle est sûr que l'autre s'est mangé un caramelle et retombe directement au tapis, sympa non ?



N'oubliez pas les interceptions et les contres. Pendant le match, le coach donne de petits conseils complètement délirants et hors de toutes règles en vigueur ! Ses dévies les plus importantes sont d'ailleurs : gagner coûte que coûte !

Rappelez-vous qu'il n'y a qu'une seule règle : c'est qu'il n'y a pas de règle, tentez des paniers de très loin, ce qui, impossible dans la réalité peut se réaliser dans Arch Rivals !



Étrangement, cette simulation de basket n'en est pas vraiment une. Je sais, c'est étonnant, mais les choses sont comme ça. En fait, Arch Rivals est un jeu plus inspiré par ce sport qu'il n'en reprend les règles. Mis à part le fait qu'il faille marquer des paniers pour augmenter son capital point, il n'y a pas grand-chose pour contrecarrer ces dires. Sur le terrain, deux joueurs dans chaque équipe (on est loin des David Robinson ou autre Lakers Vs Celtics) du fait de ce faible nombre de joueurs, Arch Rivals présente une animation soignée et assez réaliste, bien que parfois les joueurs glissent légèrement. L'atout principal d'Arch Rivals est sans aucun doute la vitesse et la rapidité d'exécution en plus ou trois passes, en deux ou trois dribbles, on a complètement traversé le terrain pour traverser le panier. Plus ardue que simulation, Arch Rivals est un jeu plus réaliste lorsqu'on joue à deux que tout seul. Dans ce cas, il devient assez rapidement ennuyeux. **Tim DESTROY**

En pleine relance, les joueurs foncent vers le panier adverse. C'est ici qu'interviennent les actions à base de chocolats dans la tronche ! Vous pouvez à tout moment (en particulier ici, quand votre adversaire fonce balle en main) frapper sa concurrent qui alors perdra la balle !



Encore du basket sur Megadrive et c'est une bonne chose ; vous avez le choix maintenant ! J'avertis tout de suite les branchés simulation que ce basket ne respecte aucune règle, au contraire ! Le ton est à la sueur, aux coups de poings et aux courses effrénées vers le panier. C'est le côté arcade qui a été choisi dans ce two on two qui, du coup, se détache de ses prédécesseurs puisqu'il nous propose un jeu rigolo et très fun ! C'est l'impression de vitesse qui attire l'attention avec une animation des joueurs et du terrain, splendide. Les graphismes sont très colorés et colorés avec des sprites de joueurs très grands (normal, c'est du basket !). L'action est rythmée et l'on ne s'ennuie pas trop : on fonce, on dribble, on shoote même du bout du terrain ! Arch Rivals a donc le mérite de sortir un peu des sentiers battus des autres basket et de ne pas ennuyer, surtout en jeu à deux. Le problème est qu'il ne s'agit que d'un two on two qui limite l'intérêt, quand on le compare à certains live on five sur Megadrive. De plus, l'animation des joueurs donne un effet de glissement du sprite, lors des déplacements, assez réaliste. Remarque, rien n'est réalisé dans ce jeu ; cela est fait exprès. Globalement, Arch Rivals est très attachant et superbe de technique, mais n'offre pas toutes les garanties d'un vrai basket à cinq joueurs. **Olivier**

EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
EQUIPES, **8 JOUEURS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : **18**
ANIMATION : **17**
MANIABILITE : **17**
SON : **14**

83%

MEGADRIVE

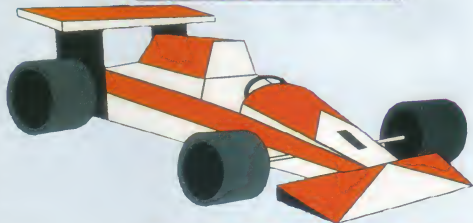
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

**PAPIN ADORE KICK OFF ET
SENNA ADORE MONACO GP II,
LA VIE EST BELLE!**

Le géant de la F1 qu'est Ayrton Senna a prêté son nom pour la suite de Super Monaco GP dont le titre choisi par Sega ne sous-entend aucune équivoque! Vous retrouverez tous les aspects classiques d'une simulation de course de F1 en 3D et notamment les ingrédients qui ont fait le succès de la première cartouche. Il s'agit de se qualifier pour être en bonne place sur la grille de départ de divers grands prix internationaux. Tous les renseignements utiles sont à l'écran: votre position, la visualisation de celle-ci sur un petit circuit en transparence, un compteur de vitesse, les temps des différents tours, etc... Il est possible de passer les vitesses à la main (il y en a alors quatre ou sept!) ou automatiquement. Trois solutions de courses vous sont proposées par Senna lui-même: le Senna GP, le championnat du monde ou le free practice (séances d'essais). Dans chaque cas, votre but est la vitesse pure, le dépassement de soi-même!



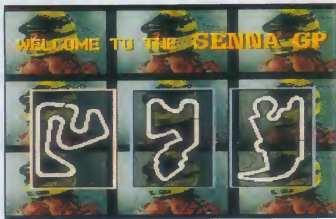
C'est bien la première fois que l'on peut admirer de telles digits graphiques sur Megadrive. Non pas que le mode



Derrière les circuits se trouve, en fond, un damier d'images représentant Senna en train de retirer son casque. Vous ne pouvez le distinguer sur ce cliché mais cette scène est animée avec réalisme. Le circuit choisi, quand à lui, tourne sur lui-même



La grande nouveauté de Monaco II est la présence de cet énorme rétroviseur qui permet de bien visualiser ce qui se passe derrière! C'est important de savoir qui vous poursuit afin de prendre les risques au bon moment.



2ND 0'58"79	7TH 1'00"65	P.M.P. 0'56"21
4TH 0'58"21	8TH 1'01"65	3RD 0'57"53
6TH 0'59"77	10TH 1'04"08	5TH 0'58"92
8TH 1'01"65	12TH 1'06"68	7TH 1'00"65
10TH 1'04"08	14TH 1'11"52	9TH 1'02"74
12TH 1'06"68		11TH 1'05"17
14TH 1'11"52		13TH 1'08"05
		15TH 1'14"01

La grille de départ en vue de dessus à la hélicoptère! Ne vous étonnez pas: il ne s'agit pas de F1 Circus mais bien de Monaco GP II. Il ne s'agit que d'une image fixe faisant partie du cortège de pages de présentation et de transition entre les différentes phases préparatoires à la course.

Les classiques étincelles du début de course dues aux frottements des pare-chocs sur le bitume.



On ne peut pas se tromper en ce qui concerne les deux indicateurs placés de part et d'autre, en transparence. À gauche se trouve le compteur de vitesses et à droite, le circuit entier avec la position des bolides. Un écran bien chargé pour une simulation réaliste...



Les graphismes de Monaco GP II sont exceptionnels et réalistes. Ils ont été grandement améliorés par rapport à la première version. On s'y croirait vraiment!



On ne peut pas dire que les développeurs n'aient pas fait un réel effort en ce qui concerne la présentation, l'environnement graphique et les options de ce jeu. La route scrolle à toute vitesse en 3D et les décors de fond sont géniaux. Mais que nous apporte vraiment cette suite par rapport au premier épisode? Des options nouvelles, des climats nouveaux, des graphismes optimisés, un réseau sur mesure plus fort que vous tous réunis mais un déroulement de l'action toujours identique, rien de nouveau de réitéré. La ne crois pas qu'un possesseur de la première cartouche doive se procurer Monaco GP II d'urgence. Il ne s'agit malheureusement que d'une réactualisation, aidée par une grosse campagne de pub basée sur le personnage d'Ayrton Senna. Ceci explique la note qui, bien que bonne, peut paraître sévère vu la qualité des animations, des graphismes et du challenge proposé mais ça sent le déjà-vu, le réchauffé! Par contre, si vous ne possédez encore aucune simulation de F1, alors jetez-vous dessus. Évitez par exemple le récent F1 Hero MD. On retrouve dans ce jeu, les sensations géniales d'un pilote (ceci est dû au fait que la vue 3D proposée se situe très bas et proche du sol, comme celle d'un vrai pilote; c'est grisant!). Un exemple pour les sceptiques de la série Monaco sur Megadrive: le médiocre beaucoup plus avec cette série qu'avec un F1 Exhaust Heat (Super Famicom) super beau et rapide mais lassant. Ici, l'action est au rendez-vous à chaque instant: c'est le charme des Monaco GP I et II.

OLIVIER



Lorsqu'une vedette de la dimension de Senna prête son nom à une simulation de Formule 1, il vaudrait mieux pour cette dernière que le titre soit en béton armé. En fait, le principal problème de cette simulation, c'est qu'elle n'a que très peu, mais alors vraiment très peu de différences avec Super Monaco GP. On retrouve donc Ayrton Senna tous les ingrédients qui avaient fait le succès de son aîné: Météorisme, à part les expériences de certains circuits et la présence des trois circuits de prédilection et d'entraînement de la vedette, rien ne vient modifier les habitudes que l'on a prises, en jouant à Super Monaco. Sans pousser, j'ai même jusqu'à dire qu'au niveau graphique, cette suite est moins réussie. Un peu plus rapide tout de même, en ce qui concerne l'animation, Super Monaco Grand Prix II est un titre à posséder si vous n'avez jamais joué à Super Monaco.

J'm DESTROY

EDITEUR: SEGA
GENRE: SIMULATION DE FORMULE 1
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUS: PASSWORDS

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 14
MANIABILITE: 17

88%



"Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale..." 91 %JOYPAD



KICK OFF™ (IMAGINEER)
 DRAGON'S LAIR™ (ELITE SYSTEMS)
 JOE & MAC™ (ELITE SYSTEMS)
 TURRICAN™ (ACCOLADE)
 SUPER TURRICAN™ (IMAGINEER)
 ELITE™ (IMAGINEER)
 F15™ (MICROPROSE)
 DR FRANKEN™ (ELITE SYSTEMS)
 DYNABLASTERTM (HUDSON SOFT)

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, Nintendo® Entertainment System™, the product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



"Les situations sont réalistes et les règles du football sont respectées. Kick Off possède énormément d'options ce qui est génial". 91 %BANZZAI

Et bientôt, la rentrée de Ludi...



ELITE™: "Une magnifique saga inter-galactique signée IMAGINEER qui te fera explorer plusieurs galaxies à bord d'un Cobra MK III".



F15™: "Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains !"



DR FRANKEN™: "Tu dois aider Frankie à retrouver les morceaux de son amie Bitsy pour lui redonner vie..."



DYNABLAST™: "C'est vraiment une super histoire, ça pourra bomberman blanc, complètement innocent et qui est joliment en prison. Vous pourrez jouer à trois. Complètement délirant !"

Demandez les jeux LUDI GAMES

Chez vos meilleurs
revendeurs...

"C'est du grand art sur
Gameboy, j'aime, j'aime,
j'aime !" 92 % CONSOLES +



"Dragon's Lair possède des gra-
phismes extraordinaires et vous
fera passer de très bons
moments!" 93% CONSOLES +



Original
Nintendo
Seal of
Quality

3615
LUDI
GAMES

Distribué par GUILLEMOT
INTERNATIONAL
SOFTWARE - BP 2
56200 LA GACILLY
Tel : (16)99.08.90.88

J'adhère au club LUDI GAMES pour un an. Je recevrai
rapidement ma carte officielle de LUDI PLAYER et un pin's
LUDI GAMES. Très régulièrement je recevrai la lettre
confidentielle du Club, et tous les trois mois, LUDI
NEWS™ un magazine plein d'astuces et d'infos
exclusivement consacré à la sélection LUDI GAMES™ pour
consoles NINTENDO®.

Nom : Prénom :
Date de naissance :/...../..... Filles : ☐ Garçons : ☐
Adresse :
Ville : Code postal :
Titre du jeu acheté :

J'ai une console :

☐ Nintendo® ☐ Game Boy™ ☐ Super Nintendo®

Je joins un chèque de 50 Francs à l'ordre de LUDI MEDIA

Signature : x x

(signature des parents pour les mineurs)



Bulletin à compléter
et à renvoyer
accompagné de ton
règlement à :
LUDI MEDIA
CLUB LUDI GAMES
rue des Camélias
BP 20
94140 ALFORTVILLE

MEGADRIVE

European Club SOCCER

Il y a plusieurs formes de championnats d'Europe: celui des nations qui a eu lieu en juin et celui des clubs champions, qui met en scène les meilleurs clubs des pays européens (ceux qui se trouvent en première place des classements de chaque pays). Pour ceux qui n'y connaissent rien, sachez que c'est même plus compliqué que cela puisqu'il y a plusieurs championnats d'Europe des clubs. Mais je n'irais pas plus loin dans ces considérations footballistiques! European Club Soccer vous propose un véritable marathon d'équipes européennes: jugez plutôt, 32 pays sont représentés avec pour certains, 11 équipes différentes. Cela vous donne le choix dans les deux modes choisis (arcade ou simulation). Dans le mode simulation, vous pouvez jouer à huit joueurs (chacun votre tour) dans un championnat d'Europe commençant par des 32èmes de finale avec toutes les équipes. Il se peut d'ailleurs que deux joueurs se rencontrent dans un même match qui se jouera ainsi à deux manettes. Dans le mode arcade, il s'agit d'un match simple à un ou deux joueurs. Il est possible de choisir la longueur d'un match et le niveau de difficulté, de paramétrer les contrôles au joystick, de choisir la couleur des habits des joueurs, etc... Je vous conseille de choisir l'équipe de Marseille et de bien regarder le nom des joueurs qui s'inscrit à chaque fois en bas de l'écran: Laurent Le Guen, Antoine et Marc Dropsy sont bien connus, non?

**"TOUT À FAIT THIERRY!",
N-1ÈME ÉDITION,
ET IL N'EST PAS CONTENT !**



L'attaquant dans ses oeuvres! En général peu présent pendant un match, l'attaquant se distingue pour les actions devant le but. Ils surgissent d'on ne sait où, juste pour concrétiser une action rondement menée par les milieux de terrain. Papin (j'adore aussi European Club Soccer!) en est un exemple frappant!



Un dégagement du goal, qui permet au public de crier un "Hooo...Hiss!" suivi d'une interjection que je me refuse à reporter ici! Remarquez la précision des graphismes des joueurs sur le terrain.

Le classique choix des tactiques à tendance offensive, milieu de terrain ou défensive. Vous visualisez ici les deux joueurs choisis, qui sont admirablement dessinés et qui portent les couleurs de leurs équipes. Il est possible de visualiser et de choisir toutes les tenues des équipes présentes dans le jeu.



Voici la page de sélection avec, en haut du ballon blanc, le choix du pays et en bas celui du club dans le pays. Les fanions et drapeaux tournent à grande vitesse lors des choix, c'est superbe! Une remarque pour les collectionneurs: sachez qu'une version mondiale de ce jeu, intitulée World Trophy Soccer, va être distribuée aux Etats-Unis avec les continents à la place des pays (en haut du ballon blanc) et les pays de ces continents à la place des équipes européennes (en bas).



On trouve toutes sortes de digitalisations retravaillées comme, par exemple, un joueur qui s'essuie le visage avec son maillot, un arbitre sifflant la fin d'un match ou ce joueur qui laisse exploser sa joie après avoir marqué un but.



Tous les aspects classiques des matchs de foot sont représentés dans cette simulation avec les touches, les corners, les cartons jaunes mais pas les caramels dans la figure en cachette!



Jusqu'à présent on avait pas encore eu beaucoup l'occasion de découvrir les joies du football sur Megadrive. Alors quand cette opportunité se présente, on la regarde passer et on la prend en se ruant dessus. C'est exactement ce qu'il ne faut pas faire avec cette simulation de Football de Virgin. A part un gros défaut, qui décevra les gros amateurs de football (il n'y a pas de jeu de ballon, la balle reste collée aux pattes des joueurs lorsqu'ils courent sur le terrain). Tout le reste est correct, voire même très bon. L'animation est cool, les graphismes sont corrects, les options de jeu sont correctes, bref tout est à peu près cool sauf cette sordide histoire de glue, qui très franchement nuit à la longue au bon déroulement des parties. Assez facile lorsqu'on y joue tout seul, c'est surtout à deux qu'European Club Soccer prend de l'ampleur. Un bon jeu, une bonne simulation, mais qui ne s'élève qu'à mi chemin des sommets les plus hauts.

J'm DESTROY



Voici une action classique pour se débarrasser du goal. Il faut le forcer à venir attraper la balle au bord de sa surface de réparation. S'il essaye de l'attraper hors de celle-ci, forcez marquer un but, c'est du tout coit. Il est malheureusement trop facile à mon goût de marquer des buts.



Virgin commence à nous inonder de sympathiques produits sur Megadrive (cf Chuck Rock dans ce numéro) et attendez-vous à d'autres petites gâteries du genre Terminator ou encore Global Gladiators pour la rentrée. Mais parlons de cet European Club Soccer qui, après Tecmo World Cup et avant la sortie du mythique Kick Off on ne sait quand, propose une simulation de foot bien jolie graphiquement! Mais qu'en est-il de la jouabilité? On se retrouve de nouveau avec une balle qui colle au pied des joueurs, donc un réalisme footballistique limité. Mis à part ce problème (si s'en est un, car on s'adapte bien quand la balle reste collée au porteur du ballon), il semble que les développeurs aient tout de même mis l'accent sur la simulation d'une manière bien plus prononcée que dans Tecmo World Cup '92, qui était vraiment branché arcade à l'origine. Comme pour ce dernier malheureusement, il est assez facile de marquer des buts à la machine en mode un joueur. A deux, plus de problèmes! Le scrolling multidirectionnel est bon et les joueurs sont superbement animés et dessinés. Une très bonne simul' de foot sur Meg!

OLIVIER

EDITEUR: VIRGIN
NOMBRE DE NIVEAUX: TOURNOI EN 6 MANCHES
GENRE: SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 8
CONTINUUS: PASSWORD
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 3

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITÉ: 16

85%

Concours MB joypad

Les lots

Quatre séries de lots vous sont proposées

Le lot des gâtés

Le jeu de plateau TABOO "Le jeu des mots interdits", plus 1 pin's "Taboo"

Le lot des héros

Initiation aux jeux de rôle avec HERO QUEST qui vous transportera dans l'univers du fantastique

Le lot de ceux qui recherchent des sensations fortes sur leur NES

MARBLE MADNESS, un grand classique des salles de jeux !

Le lot de ceux qui ont la bougeotte, et qui forcément ne peuvent pas s'embarrasser de jeux volumineux

Le JEU DE COCHONS (sans commentaire) 10 gagnants par série de lots !! Les premiers à faire un sans-faute seront les premiers servis.

Alors, tous à vos bulletins !

Bien indiquer sur votre bon de participation le jeu que vous avez choisi en fonction des 4 séries de lots.



Les questions

1 - MB distribue des jeux sur consoles

A ☐ SEGA

B ☐ NINTENDO

C ☐ NEC

C ☐ MB, c'est Méga Bien

3 - Parmi ces courses de voitures, laquelle est distribuée par MB ?

A ☐ Out Run

B ☐ 944 Turbo Cup

C ☐ Corvette ZR 1 Challenge

2 - Retrouvez le slogan de MB

A ☐ MB, le maître du jeu

B ☐ MB, le monde fantastique

Le règlement

1) MB et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 15 septembre 1992 à minuit.

2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de MB et JOYPAD.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.

4) La liste des gagnants sera communiquée dans Joypad n°13, paraissant le 15 octobre 1992.

5) Les bulletins ratés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

6) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par tirage au sort.

Le bulletin de participation

A renvoyer à Joypad, Concours MB-Joypad, 103 boulevard Mac Donald 75019 Paris, avant le 15 septembre 1992, minuit.

Nom Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Age : Console :

Si je fais partie des gagnants, je choisis le jeu suivant :

Réponses : 1 ☐ A ☐ B ☐ C 2 ☐ A ☐ B ☐ C 3 ☐ A ☐ B ☐ C 4 ☐ A ☐ B ☐ C

MEGA DOSSIER

MAGICAL GUY

Et bien voila, Taluluto est de retour, après s'être reposé un mois. Faut dire que lui aussi a du prendre la tangente en juin, pour passer son BAC. Comme quoi, même les héros sont diplômés. Voici donc la fin de ce dossier qui tombe à pic pour décrocher votre bac H.

Dossier réalisé par Le Grand Magicien Artémus Gregovitch Volenskiys (avec l'accord du Cirque Barnum et de TF1, avec Orangina, Mars, m&M's et Ajax VC), mis en page par son assistant Le Joyeux Lino. Je vous rappelle que l'illustre Artémus Gregovitch Volenskiys se produit actuellement sous le grand chapiteau Ricard, avec son fameux spectacle comprenant: La malle infernale, la désintégration d'une andoulette de Vire les yeux bandés (Gregovitch, pas l'andoulette), le coup des foulards multicolores qui n'arrêtent pas de sortir de la manche (super-joli), et à la fin, il fera sortir de son chapeau-claque: deux lapins blancs, une colombe, trois enclumes, un hippopotame, un sous-marin nucléaire soviétique réformé et trois sacs de sables.



MIMOLA, DANS SA GRANDE BONTÉ, VOUS PERMETTRA D'UTILISER SON POUVOIR LORSQUE LE BESOIN S'EN FERA RESSENTIR.



NIVEAU 3-1



NIVEAU 3-2





3-1: Talu est bien décidé à punir celui qui a transformé Mimola; pour cela, il part dans la forêt maudite. En haut du premier arbre, Talu trouvera une magie. Puis, il rencontrera au gré de son voyage, des arbres pas méchants mais qui gênent avec leurs bras, et des dragons violets qui crachent à vue. Plus loin, au sommet d'un arbre immense où est perché un Twiki, se trouve Ijikawa Rui, qui vous prodiguera des conseils inutiles, car en jap. Pour y accéder, montez sur un arbre plus à droite et, une fois en haut de cet arbre, empruntez diverses plates-formes vers la gauche pour aller aux renseignements.



3-2: Cette fois, les ennemis ne resteront pas passifs. Ils vous voleront dessus car ce sont des chauves-souris qui, ici, vous assaillent. Le mieux, c'est de vous baisser quand elles sont en formation haute et de les tuer lorsqu'elles sont à votre hauteur. Puis Racula Hakushaku (un cousin de Drac sans doute), viendra vous prendre la tête. Pour voir ce qui vous attend, regardez ses mains. Lorsqu'il lève un doigt, il fait surgir une plaque du sol afin de vous monter à sa hauteur. Lorsque le bloc retombe, des pommes tombent aussi. Lorsqu'il réunit ses mains, cela signifie qu'il va lancer sur vous une nuée de chauves-souris.



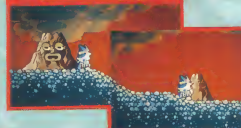
NIVEAU 3-4



NIVEAU 3-5



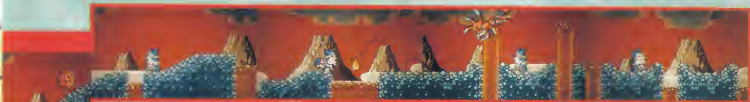
NIVEAU 3-6



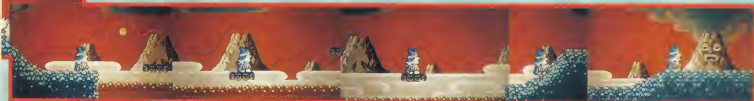
3-4: Un canyon. Allons droit au but. Pour attraper les pics, puis planez et vous arriverez sur la plateforme. Faites attention aux Yeux, ils tirent par intermittence comme style, hmmm?) Après cela, n'oubliez pas de retourner à gauche du niveau; il paraît que c'est cap...



3-3: Pour passer ce niveau, il faut des réflexes et de la chance. En effet, des girafes vous bloqueront le passage tandis que des petits singes descendront du ciel. A noter que vous pouvez lasser les singes qui descendent.



3-5: OOooOoooh (comme dirait Seb -NDLR: Quand il se lève le matin!) ben vous v'la en enfer. Le pire, c'est qu'ici on ne rigole plus. Au menu: mains-têtes géantes qui sautent sur tout ce qui bouge, lacs de lave, jets de lave à éviter (en écoutant le bruit qu'ils font c'est très facile). Pour les mains rouges, le problème est différent vu que vous devrez les frapper. Il faut les attirer tout près de vous puis vous reculer et les frapper.



3-6: Le même en couleurs (comme dirait Ludo). En effet, la seule différence que l'on peut noter avec le stage précédent, c'est au niveau de la rivière de lave à traverser, car les plate-formes mobiles ont un malin plaisir à vous amener près des boulettes chaudes qui sortent. Un escalier sympa vous attend, il est farci de lave et vous risquez de tomber à chaque pas. Génial non?



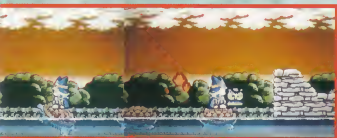
er le coffre, sautez sur la plate-formes avant les
ormes en lâchant vos ailes au bon moment.
ttence; évitez donc de rester devant (plutôt
ez pas d'aller voir le père d'Honmaru tout en
cal pour la suite. En jap, mouaiff.



TALU N'A PLUS RIEN À FAIRE ICI. IL REPART DONC DANS NOTRE DIMENSION, MAIS AVANT, KINAKAMO, LA TANTE DE TALU, LUI APPRENDRA UNE NOUVELLE MAGIE QUI TRANCHE EN DEUX TOUT CE QUI SE TROUVE DEVANT NOTRE HEROS.



4-1: De retour en ville, bien des choses ont changé. Des oiseaux vous larguent des ordures, les panneaux vous vantant ont été changés, tout est de travers. Traversez vite ce niveau sans encombre, sauf le dernier gouffre qui nécessite un grand élan avant un envol sublime afin de le franchir.



3-7: Au bord d'une rivière, Talu devra se frotter à de vilaines tortues communément appelées Gabeyra. Ele ne sont pas dangereuses si vous restez sur leurs dos, les flammes ne vous atteignant pas. Le problème c'est que Talu ne sait pas nager et qu'à la moindre chute, zblouf! A noter que les panneaux "do" peuvent être utilisés comme armes.



3-8: Dai Oo le méchant qui a transformé Mimola vous attend, et avant de l'affronter, autant dire qu'il porte bien son nom. La technique est simple en apparence: attrapez la boulette verte qu'il crée et balancez-lui dans la tête. Puis allez vers le fond de l'écran et évitez les rayons qu'il vous lance (par séries de trois). Puis revenez, attrapez sa boulette, etc. Attention, si vous ne vous êtes pas saisi de sa boulette, ne restez pas devant, c'est lui qui va vous la balancer.





4-2: Houlala, il est fou, revoilà Harako et son Hélicoptère. Bien décidé à vous faire la peau cette fois-ci, il faudra sauter les divers obstacles sans tomber dans les trous. Et vous ne pourrez même pas souffler, vu que le scrolling est continu. Ne vous inquiétez pas, votre course sera de courte durée, car Harako se plantera avec son Hélico dans un immeuble.

HORREUR, ULALUTO, LE RIVAL DE TALULUTO, A ENLEVÉ KAWAY, LA GONZESSE DÉ HONMARU. ALLEZ, TALU, AU BOULOT!



5-1: en route pour le château d'Ulaluto!



5-2: Rien à signaler, à part ce pot de compote en haut à gauche.



5-3: Dans cette salle, je vous conseille de prendre un chariot et de vous laisser descendre, vous allez voir, ça va rouler comme dans du beurre.



5-5 (1): Empruntez ce chariot, mais ne vous affalez pas si vous le ratez, il continue sa route et revient vous chercher.

5-5 (2): Se baisser est la meilleure des solutions pour éviter ces pointes (remember Marvel Land).



5-6: Ici, il faudra éviter de sauter très haut, malgré l'envie de lasser les petits monstres, le plafond étant recouvert de pics.



5-4: Ici, il vous faudra escalader, monter toujours plus haut (J'm Destroy a trop suivi ce proverbe). Vous êtes bloqué? Normal, lorsque vous verrez la tête d'Ulaluto, tapez dedans, elle grimacera et vous pourrez monter dessus.

5-7: Le classique du jeu de plate-formes: le labyrinthe final. Voilà comment ne pas sérieusement entamer votre santé mentale: 1: Prenez la porte du milieu qui vous conduit au 2.

2: Allez sur la porte qui vous mène en 3.

3: La porte de gauche mène en 4.

4: Prenez la porte du bas qui mène en...

5: La porte de droite, maintenant.

6: Oui ouï, la porte de droite.

7: Tapez le petit truc mauve, il deviendra grand et fort et vous permettra de passer en haut à gauche et donc en 8

8: Tapez dans ce colosse, il rentrera sous terre et vous pourrez alors aller en 9.

9: Ne vous prenez pas la tête: mettez-vous en invulnérabilité et frappez à mort.

5-8: Voilà enfin le grand méchant de l'histoire, le fameux Ulaluto. Pour lui apprendre les bonnes manières avec les filles (et, sans me vanter, j'en connais un rayon là-dessus -NDLR: Personne n'a dit le contraire...), il faut attendre qu'il vous balance trois petits crapauds, les tuer, puis attendre qu'il descende et, à ce moment-là, aller sur lui et frapper. Sinon, vous allez vous prendre un coup de flamme dont vous vous souviendrez. Voilà c'est la fin, bravo et bonnes vacances.

NIVEAU 5-8



NIVEAU 5-4



NIVEAU 5-7

NEO GEO

NINJA COMMANDO

LA MACHINE
D'H.G. WELLS
AU PAYS DES
NINJAS !

Si pour vous Philippe Ebly et H.G. Wells sont des noms qui riment avec bonheur, attention les yeux, car c'est parti pour un voyage dans le temps! Diverses époques sont attaquées et dominées par des créatures d'une étrange cruauté... Vos supérieurs n'ont, pour l'instant, que des soupçons, mais il se pourrait que les industries de Mars (et peut-être celles de Bounty et de Crunch) soient derrière tout cette sombre histoire. Il faut que le masque tombe! Trois guerriers sont donc envoyés pour épurer les époques atteintes. Ils traverseront la préhistoire, l'Egypte Antique, le Japon datant de la guerre civile... Grâce à leur magie ou leurs techniques de combat, il leur faudra TOUT détruire, casser, briser, cressoniser (là, ça devient saugrenu!) réduire en purée, pulvériser... Ah! Ah! Ah! On va enfin s'éclater!!!



Les voici tous les trois, les guerriers voyageurs dans le temps, les G.V.!! Vous vous en doutez, ils ne seront que deux à partir en même temps au combat, heureusement, sinon le jeu se finirait avant même de commencer! Tiens, avant même d'allumer la console ou encore d'acheter le jeu! Ou même avant que le jeu ne soit conçu! C'est d'ailleurs pour cela que les programmeurs ne font pas certains jeux! Ils le finissent avant de l'avoir fait...



Spectaculaires et dévastatrices, le magie des trois guerriers en course seront à utiliser de préférence devant les boss de fin de niveau. En consultant vos sorts, vous devriez venir à bout de n'importe quels ennemis!

Le pharaon ne sera qu'un strict minimum de problème au duo destructeur. Usez au bon moment de votre magie et le bougre s'en retournera dans son sarcophage! Merci qui? Merci Momie Nova...



Vous pourriez, lorsque votre niveau d'énergie vous le permettrait, vous transformer en monstre! Phoenix, tigre ou encore dragon, tout sera là pour réduire l'adversaire en cendres. On a rarement fait mieux dans le domaine de la destruction à répétition...



Katana en mains, ce samouraï sorti du Japon médiéval ne sera pas à la hauteur dans ce combat, même si ses adversaires font figure de teckel à poil ras face à ce colosse.



Ces sumos pareront bon nombre de vos attaques de leurs petits poings tout musculeux... Prouvez leur que le poids n'est pas un si bon point! Vivent les nains! Ceux qui se battent contre des sumos géants!



L'action est aussi ponctuée par des phases de dialogues entre les personnages, ce qui introduit un minimum de scénario. Ce n'est pas désagréable (ni très original dans le thème), même si ce n'est pas toujours bouleversant de beauté.



C'est tout à fait vrai, la réalisation de ce jeu n'est pas ce que l'en pouvait attendre de mieux d'une

Neo Geo. L'animation doit subir (c'est le mot) de très nombreux ralentissements, les graphismes sont très beaux, ce qui change du superbe habituel sur cette machine, et les sons - en particulier les voix digitalisées - ont été bien meilleurs sur d'autres productions. En somme, rien d'exceptionnel à priori. Pourtant, le plaisir de la chute dans différentes époques, possède son charme et, surtout à deux, on trouve son bonheur dans le carnage et la destruction. Toute forme de subtilité intellectuelle est, bien sûr, bannie de ce jeu qui, en outre, se répète beaucoup. Idéal pour se dé-fouler, Ninja Commando ne devrait admettre que les "accréd" de la destruction, tous ceux par exemple qui, comme moi, adorent un Super Smash TV sur SFC. Adeptes de la non-violence, allez voir ailleurs.

TSR



Neo-Geo oblige, une fois de plus, nous sommes devant une super production digne de la XXth Century Fox. Certes, Ninja Commando n'est qu'un simple Commando, mais alors, putain la vache, quelle réalisation! C'est du grand art. Encore une fois, nous sommes en présence d'un véritable chef-d'œuvre de technologie. Les sprites sont animés à la perfection, les couleurs ainsi que les décors de fond sont prodigieux. Plus fort encore, la musique et les animations sonores lorsque les mecs sautent et décroissent dans un torrent de cris dévastateurs, sont d'une sonorité mja convaincante. Bref, inutile d'aller chercher plus loin. Ninja Commando est, une fois de plus, la Top dans le genre.

M DESTROY

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 18

83%

EDITEUR : ALPHA
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
TAILLE CARTOUCHE : 45 MB

NEO GEO

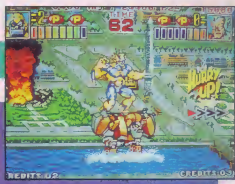
King of the Monsters

Nous sommes en 1996 et sur la terre règne une pagaie, pour ne pas dire un b... pas possible. Imaginez un instant que les monstres de cent mètres de haut qui faisaient l'horreur des populations terriennes lors du premier épisode de ce jeu, soient encore là! -Ils ne sont pas morts? -Non, les bougres sont bien vivants, même s'ils ne sont plus que trois. Le problème maintenant pour les monstres -et les humains- c'est que le danger vient d'ailleurs. Je vous laisse deviner... -Heu... Edith revient? Mireille Mathieu arrive au pouvoir et rend son répertoire obligatoire à l'écoute?... -He! On s'arrête, je n'ai jamais parlé de torture! J'ai dit que c'était l'horreur, mais restons raisonnables, tiens, je risque même ce mot bizarre que je n'ai jamais compris, cartésiens! Cela pour dire que le danger vient des extraterrestres! Encore eux? On croyait qu'ils étaient tous morts lors de la quinzième version de Space Invaders? -Erreur, ils sont bien là! Et pour abattre tout le monde! Conclusion, les monstres, les nôtres, tentent de contourner l'attaque, les E.T. veulent anéantir nos monstres et nous, les humains, on frappe dans le tas, les deux camps étant aussi dangereux l'un que l'autre. Malins que nous sommes!

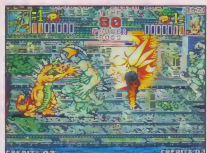


Et hop! Un brin de natation pour ces mastodontes! Quelle élégance dans leur brasse coulée...

"ILS REVIENNENT, ILS ONT FAIM, ILS NE SONT PAS VÉGÉTARIENS."



Rares sont les jeux se déroulant au pays des vaches, du camembert et des meilleurs magazines de jeux vidéo, c'est-à-dire, la France. En plein Paris, cassez tout! Tour Eiffel, Arc de Triomphe... A vous de faire un Paris Brûle-t-Il !!!



Atomic Guy, -mais les autres aussi-, pourra utiliser des pouvoirs de combat du genre expéditif. Joueur en plutôt au regardant cette attaque, aussi belle que destructrice!



Dans cette seconde version, vous aurez à faire à bien des bons différents et non plus aux seules boules d'énergie. Bombes, sur lesquelles il ne faut pas marcher, ralentisseur, inversion de pouvoir... bien des maux et des malus en perspective!



Une fois dans le désert, c'est-à-dire une fois Paris réduit à l'état de souvenir, méfiez-vous aussi bien de vos adversaires que des trous de sables mouvants. Vous le voyez, être broyé instantanément, ce n'est pas drôle, surtout lorsque les continues ne sont pas infinies.



Il n'existe pas de jeu plus galère à tester qu'un jeu sur cette satanée console. En oui, c'est toujours la même rengaine, toujours les mêmes plans: tout, techniquement parlant, est toujours parfait. Alors que voulez-vous que je vous dise? Que les bruitages sont déments, que les animations sont pétantes et géniales, que les graphismes sont diaboliquement superbes. Alors oui, je vous le dis:

Vous êtes contents, j'espère... A part cela, King Of The Monsters II reste, au niveau de l'intérêt, un jeu limité. C'est-à-dire que c'est drôle, amusant la première demi-heure, on est ébloui par l'ingéniosité des programmeurs, ensuite, tout se gâte et devient lassant. Extraordinaire techniquement parlant, KOTM II est, à la longue, un jeu moyen. Il reste cependant supérieur à son prédécesseur.

J'm DESTROY



Ils ont réussi... réussi à faire un jeu différent de son prédécesseur, tout en gardant le même nom. King of Monsters II n'est pas une piètre réplique de la première version. Le cas est assez rare pour qu'en parle. Il s'agit, cette fois, d'un bon beat them up à scrolling horizontal, les rares moments de scrolling vertical étant surtout réservés à la collecte de bonus en tous genres. Le jeu offre bien plus de variété que son prédécesseur, surtout en ce qui concerne les bonus. Pourtant, il est bien loin d'être un modèle du genre baston. Son principal défaut: les prises très limitées (une demi-douzaine au total), sinon, il faut bien avouer que King Of Monsters II soit faire preuve de variété dans l'action puisqu'en se battant, il faut aussi éviter certains pièges dus au terrain lui-même. Autre bon point: les décors. Il est très amusant, même délirant, de se promener dans des sites connus et de tout casser. C'est certainement primitif, mais comme il ne faut pas sortir de Polytechnique pour jouer à King of Monsters II... Côté bande-sonne, les bruitages sont très bons, mais la musique ne se fait pas assez entendre. Animation et graphisme n'ont pas manqué le rendez-vous, c'est ça la Neo-Geo!

T.S.R.

EDITEUR: SNK
TAILLE CARTOUCHE: 74 MB
GENRE: BASTON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 15

83%

PC ENGINE



COMBATS MEURTRIERS DANS LA GALAXIE !

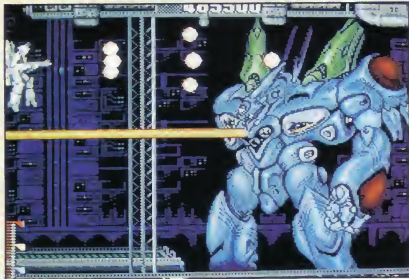
MACROSS 2036



Comme toujours d'habitude, sur les CD de la NEC, de superbes phases de dessins animés vous seront proposées. Mais cette fois, vous ne les retrouverez pas seulement au début ou à la fin de votre mission, mais pratiquement à toutes les phases importantes de votre périple. Eh... entre nous, en plus ça parle ! Et on vrai japonais s'il vous plaît !

Beaucoup d'entre vous connaissent certainement le dessin animé japonais Robotech. Oui ? Eh bien, c'est parfait, car vous pourrez facilement vous faire une idée sur ce qu'est Macross 2036 qui n'est autre que le nom japonais de cette série. Si vous ne saviez pas exactement quand se situait l'action, vous pourriez également l'apprendre, puisque dans le titre, on nous signale qu'elle se passe en 2036. Ça concorde ? Alors c'est parfait. Il n'y a plus qu'à vous expliquer ce qui vous attend, au détour de ce jeu. Nous sommes donc au début du 21ème millénaire et la vie suivait son cours tout ce qu'il y a de plus normal, jusqu'à ce qu'un agent terrien des services secrets remarque une anomalie dans le comportement des gens. Ces derniers avaient, en effet, une fâcheuse tendance à ne plus rien faire, à n'être jamais au travail, etc... L'économie de la planète commençait sérieusement à s'en ressentir. Cet agent mena l'enquête une bonne trentaine de jours et découvrit que les gens qui ne faisaient plus rien, étaient en fait... des Aliens !!

Fort de sa découverte, il se précipita dans son bunker secret pour en avertir les personnes compétentes. Après de plus amples recherches, il fut établi que les Robotechs, machines robotiques monstrueuses, étaient prêtes à nous envahir et que quelques "éclaireurs" avaient été diligents pour préparer le terrain. Fort heureusement, tout fut mis en place pour pouvoir les recevoir comme il se devait, car on les avait repérés quelque part dans un coin de l'espace. On envoya donc le fleuron de notre aviation inter-galactique qui se composait d'une femme et d'un homme hyper-entraînés. A eux deux, ils allaient certainement réussir dans leur périlleuse mission, mais il paraît que vous devez leur donner un coup de main, alors qu'attendez-vous ? Tous à vos postes, et pas de quartier !!



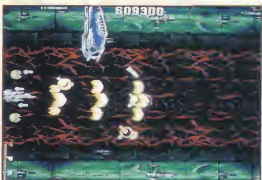
A la fin de chacune de vos missions en vaisseau, vous devrez affronter ces fameux Robotechs. Eh oui, quand y'en a plus, y'en a encore ! A la façon Forgotten Worlds, vous dirigerez votre propre robot en le faisant pivoter à droite et à gauche, le tir étant, pour la circonstance, automatique. Plus vous progresserez et plus les monstres seront énormes. Quelle information !



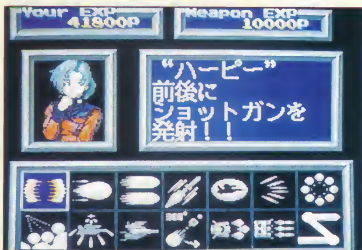
Chaque fois que vous rencontrez un Robotech, on vous laissera le plaisir de le découvrir avant, histoire de vous foutre la pétoche. En général, ils sont 10 fois plus gros que vos propres robots!



Avec ce nouveau shoot à scrolling horizontal, on peut dire que le CD ROM NEC est très bien pourvu en matière de jeux de tirs. Après les dernières nouveautés en date, du style *Psychic Storm* ou *Spiggen II*, il était difficile de rester au niveau. Eh bien, je dois dire que cela est effectivement le cas. Et même mieux. C'est vraiment un réel plaisir de tirer sur tout ce qui bouge. Même si parfois on a droit à quelques ralentissements assez ennuyeux, mais pas très gênants finalement. On peut même dire que lorsque ça va vite, ça va vite! D'autant plus que vous pourrez paramétrer la vitesse du jeu, ce qui est alors assez intéressant. Et si les graphismes des monstres sont loin d'avoir été réalisés par le peintre David, on peut dire, par contre, que les décors de premier ou d'arrière-plan sont superbes. La musique est, bien entendu, sublime, bien aidée par des bruitages très convaincants. Pour ce qui est de la durée de vie, il faut que je vous dise qu'elle dépend de vous, car plus vous irez loin, plus vous pourrez bénéficier facilement de continues supplémentaires. Bref, un très bon shoot, sans tout de même rivaliser avec le génialissime *Gate of Thunder*. **TRAZOM**



Dans cette phase assez spectaculaire à la *Adroblast*, vous trouverez sur votre chemin de multiples bonus (pastilles jaunes), que vous n'aurez pas trop de difficulté à vous procurer. Car avec l'arme que vous possédez, se frayer une route sera un jeu d'enfant. D'autant plus que deux petits modules se sont agrippés à vous. Ils seront très précieux.



Nous revollâ donc avec un jeu de tir sur CD Rom PC Engine. Et comme qui dirait, *Macross 2036* est loin d'être exceptionnel. En fait non, rectification, *Macross 2036* est assez mauvais. Disons que ce titre n'a rien de remarquable pour accrocher le joueur. A bord de votre vaisseau, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. En récupérant des options, vous fortifiez votre armement, mais bon, il n'y a rien de bien extraordinaire à cela. De plus, les graphismes et les animations ne sont pas à s'arracher les cheveux de la tête, alors, pour se faire plaisir avec *Macross 2036*, il faut en vouloir et s'accrocher serré au Joypad. Heureusement il y a les musiques, mais cela ne suffit pas. **J'm DESTROY**



Des tirs super-puissants, en veux-tu, en voilà! Il y en a de toutes sortes. Ici, par exemple, vous avez en votre possession une arme destructrice, qui pourra délivrer toute sa puissance, seulement si vous laissez retomber la jauge d'énergie qui se trouve en bas à gauche.

Eh oui, vous l'avez certainement compris, il faudra que vous passiez obligatoirement par un magasin inter-galactique pour vous procurer des armes de plus en plus puissantes. Plus vous jouerez, plus votre score (alias votre niveau de fic), sera élevé et plus vous pourrez vous servir dans les étalages.

EDITEUR : **NCS**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **4**
MACHINE : **SUPER CD ROM 2 NEC**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **VARIABLE**
NOMBRE DE NIVEAU : **5**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **16**
MANIABILITE : **17**
SON : **18**

84%

PC ENGINE

ADVENTURE OF CHRIS

**À LA
RECHERCHE
DU
PÈRE
PERDU!**



Comme il est de coutume sur CD ROM NEC, vous serez une nouvelle fois confronté à ces superbes dessins animés aux couleurs miroitantes. En passant, vous ferez la connaissance des principaux protagonistes du jeu, et vous vous ferez peut-être une idée sur le pourquoi du comment de l'aventure. À vous de décider si oui ou non vous allez partir à l'aventure, ami !



Tout a commencé le jour où Kajimura, un homme de sciences comme l'on dit, et qui avait la passion de l'aventure, un peu comme Indiana Jones, découvrit en compulsant des anciens manuscrits, qu'un trésor secret avait été enfoui quelque part au fin fond d'une jungle. Un bon nombre d'expéditions avaient d'ailleurs été entreprises pour essayer de le retrouver, mais toutes, sans exception, furent vouées à l'échec et l'on n'eut plus jamais de nouvelles de ces aventuriers. Tous pourtant étaient des hommes de grand talent et connaissaient le terrain comme leur poche. Désormais, tout le monde se demande ce que sont devenus ces explorateurs. Kajimura, qui avait suivi ces "nouvelles" de très près, avait également décidé de partir à leur recherche. Mais voilà que peu de temps après avoir décollé de son port d'attache pour se retrouver dans cette fameuse jungle, la fille du professeur reçut une lettre de son père qui semblait l'informer qu'il avait de gros problèmes. L'ayant à peu près localisée à l'aide des précisions données par cette lettre, elle décida de partir à son tour à sa recherche. C'est désormais à vous de jouer, pour tenter de retrouver sa trace, et peut-être découvrir autre chose de beaucoup moins agréable...



Les lanceurs de flamme, vous connaissez? Non? Eh bien, vous allez faire leur connaissance. Vous avez intérêt à ne pas moisir ici trop longtemps. Sinon vous risquez de vous transformer en gigot rôti. Pour le type qui est en face de vous, il paraît que vous seriez appétissant. Gloop!



J'ai vu une fois une émission à la télé, une sorte de prêtresse qui tentait -et qui réussissait (!)- de faire trois baisers sur le front d'un cobra. Vénimeux évidemment! Peut-être devriez-vous en faire autant pour essayer d'apaiser sa colère légitime. Ou si vraiment vous n'êtes qu'une poule mouillée, vous pourrez très bien vous débarrasser de cette bête immonde en lui tirant dessus. C'est radical!



Admirez ces superbes graphismes ! On sent vraiment le caractère de ces arbres dessins. Ces scènes de monstres dans vos ne font pas peur de toutes les couleurs, mais heureusement que vous avez l'armoire-boomerang. Vous pourrez d'ailleurs en augmenter la puissance. En passant, regardez au bas à droite, vous n'avez pas beaucoup de temps. Il est limité en nombre de jours.



Pour de la plate-forme, c'est de la plate-forme ! La première pensée qui m'est venue en voyant ce jeu fut : "Wonderboy !" Comment ne pas voir en ce jeu l'ancêtre même de nombreux hits ? La maniabilité Et en fin de compte, le son Céromien, ce jeu a tout pour plaire, ou presque. En effet, les graphismes du jeu sont très mignons, même si parfois on est agréablement surpris, mais sans plus. Ce n'est donc pas dans des effets spectaculaires qu'il faut rechercher l'intérêt de ce jeu, mais plutôt dans ses innovations (plateaux synchrones, cocktails d'armes) très sympathiques. En fait, Adventure of Chris aurait pu s'intituler "Legendary Axe Jr.", car la réalisation est correcte, et l'intérêt de jeu excellent. GREG



Pour un jeu de plates-formes, c'est un jeu de plates-formes ! Vous n'aurez vraiment aucun répit. A tout moment, vous devrez jeter un oeil à gauche, à droite, en haut... Un peu partout, quoi ! Au fur et à mesure de votre progression, vous récolterez des bonus qui vous permettront de vous revitaliser, de vous fournir en armes plus puissantes (boomerangs, tirs...), ou encore de vous procurer des pièces d'or qui feront toujours du bien dans le portefeuille. Le personnage, quant à lui, répond très bien aux injonctions du joystick, de sorte que vous pourrez aisément sauter, vous baisser, tirer, etc... assez facilement. Les niveaux sont variés, beaux graphiquement, de même que les ennemis et les monstres de fin de niveau. Au niveau son, je dirai plutôt que c'est la musique qui s'offre la part du lion. Elle est vraiment superbe, en regard des sons assez simplistes pour un CD ROM (en dehors des voix humaines !). Bref, c'est un bon jeu.

TRAZOM



Et, vous possédez certainement l'arme la plus puissante qui soit. Le boomerang sert, pour faire, pour aux ennemis, fait des crânes. Dans n'importe quelle circonstance, vous ne aurez grandement besoin. En tirant très rapidement, vous pourrez même obtenir deux tirs simultanés, ce qui est loin d'être désagréable.

Assez Un moment de fin de niveau Enfin. On se demandait vraiment pourquoi on n'en sent pas un jusqu'à là. Puis la scène, on nous en a laissé un gros morceau. Une fois de plus, vous ne voyez pas ce qui se passe, que l'ennemi a-t-il détruit le personnage ? Bref, vous avez gagné une boîte de chocolats, quel est le but, ce ne sera pas tellement évident car il va défendre le bougre.



SPECIAL VACANCES
Des prix déments pour
des hits déments dans
tous les magasins
Micromania !!

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !

EDITEUR : **PACK-IN-VIDEO**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**
MACHINE : **CD ROM NEC 2**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16

80%

LYNX

**CHAUVE-SOURIS QUI
PEUT, BATMAN EST
DE RETOUR!**



Avec de superbes graphismes de ce genre, reliefs des sculptures sur les murs et tout le reste, je ne vois vraiment pas quel jeu, sur ce plan, pourrait être comparé à celui-ci sur la Lynx. Ils ne doivent pas être très nombreux. En tout cas, notre héros n'a pas vraiment le temps de regarder le paysage car il est à chaque fois assailli par une meute de fous-furieux qui veulent lui couper ses ailes de... chauve-souris.

BATMAN Returns

De nouveau, dans la belle ville de Gotham City, c'est le foutoir le plus total. Mais qui est responsable de ce radical changement, alors que justement tout avait été fait pour que tout aille pour le mieux dans ce charmant lieu. Mais que voulez-vous, lorsqu'on est un super-vilain comme le Pingouin, on ne prend jamais de vacances. Et tout est prétexte, à ses yeux, pour semer le trouble et empêcher les gens de vivre en paix. Il ne lésine pas sur les moyens pour arriver à ses tristes fins. Puisque cette fois, il est même allé jusqu'à débuser une certaine Catwoman pour essayer de perpétrer ses maudits crimes. Eh oui, vous l'avez tous compris, le Pingouin est de retour! Mais ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il va précipiter la venue de son ennemi de toujours. En effet, par un coup de téléphone de Gordon, le commissaire de police de la ville, Bruce Wayne en personne va devoir intervenir!

Pardon?... Ah! Je vois que vous ne savez pas qui est ce mystérieux personnage! Il s'agit tout simplement de... BATMAN!! Il est de retour pour mettre ses mortels ennemis en échec. Notre seul espoir repose sur ses solides épaules et sa belle réputation de triomphateur. Notre héros va-t-il réussir à mener à bien sa nouvelle mission? Toujours est-il qu'à peine avais-je fini de taper mon texte, qu'il avait déjà sauté dans sa Batmobile pour accomplir son devoir. Quel homme ce Batman!



BATMAN LE DÉFI TMS ET © 1992 DC COMICS INC. DISTRIBUTION : WARNER BROS. (Transatlantic), INC.





Le pauvre Pingouin est en train de passer un sale quart d'heure dirait-on. Il est tout boursoufflé. Cela dit, il n'a peut-être pas encore dévoilé toutes ses belles secrets. Alors restez sur vos gardes! Au-dessus de vous, vous pouvez voir un bon Batman qui vous remettra votre jauge d'énergie à niveau. Certains autres vous permettront d'avoir de nouveaux Batarang, fameux boomerangs de votre héros.



Voyons voir, vous êtes en haut d'un building, des flics sont postés en face de vous, et sont prêts à vous fiche une rouste que vous n'oublierez pas de sitôt. Mais oui, c'est bien ça! Dans le deuxième niveau, Catwoman a fait croire aux autorités que vous aviez assassiné la princesse Ico. Pour leur échapper, soyez aussi agile qu'un félin. Mais attention, car plus dure sera la chute!



Oh! Un paquet-cadeau! C'est pour moi? Oh merci m'sieur, c'est très aimable à vous m'sieur! Ma femme me dit toujours que... Bon, bref, dans ce paquet, des fous à moto peuvent en sortir aussi rapidement que subitement. Mais si vous êtes assez habile et curieux de naissance, allez donc faire un tour dans la boîte géante, peut-être y découvrirez-vous quelque chose d'intéressant.

Ah, la Batmobile! Objet de convoitise de toute la rédaction de Joypad! Mais pas touche, c'est à Batman la voiture! Je suis sûr que c'est que pour de la flambé! Et même que Ouglet's y voulait en fabriquer une pareille... et il a créé sans le vouloir la première broquette. On ne peut pas tout avoir!



Le monstre du premier niveau. Un des hommes du "Pingouin" sur une cocotte en papier géante?... Attendez, je vérifie... Non, je n'ai pas rêvé, c'est bien cela. Je vous le confirme. Il paraîtrait que sur ce coup-là, c'est Ouglet's en personne qui aurait relégué des tuyaux au Pingouin sur la façon de tromper l'ennemi. Ce dernier avait, semble-t-il, oublié le premier commandement Ouglet'sien: "A Ouglet's tu ne te feras point". Si on vous le dit ma bonne dame!



des fous à moto feront tout et même plus, pour essayer de vous réduire en cendre de chat. Et je suis sûr. D'ailleurs, c'est Ouglet's qui me souflette ces conneries. On voit qu'il s'y connaît en la "matière". Heureusement, pour les éviter, un simple saut périlleux suffira à les rendre fous de rage!



Atari n'est pas réputé pour les sorties rapides de ses jeux sur la Lynx, mais cette fois-ci ils ont battu tout le monde sur le porteur. En effet, des jeux inspirés du nouveau film de Batman sont prévus sur tous les micros et consoles et la version Lynx arrive la première, avant même la sortie du film. Je dois dire que je trouvais cela inquiétant, car j'avais peur que cette version ait été bâclée pour sortir plus rapidement. Et bien ce n'est pas le cas, ce jeu est fort bien réalisé, avec des graphismes soignés et des sprites de bonne taille. Batman Returns est un bon jeu de baston qui vous donnera du fil à retordre. Non seulement il faut faire le coup de poing, mais il est également indispensable de sauter avec beaucoup de précision pour éviter les bâtons de dynamite que l'on vous lance ou encore pour éviter les mords qui vous mènent la vie dure. Un jeu qui ne manque pas de punch! AHL



Sur la portable d'Atari, on a rarement vu, combinées en même temps, des sprites énormes, une très bonne maniabilité, une bonne ambiance sonore et de très beaux graphismes. Bien entendu, si je vous dis cela, c'est parce que Batman, le Retour, réunit à lui seul toutes les caractéristiques que je viens de citer. Eh oui, vous avez bien lu. Nous sommes bel et bien en présence d'un soft qui devrait faire beaucoup de bruit. Là, je crois qu'on donne vraiment à la Lynx les moyens de s'imprimer. Le personnage répond parfaitement aux moindres mouvements du joueur, ce qui est absolument primordial pour un jeu de baston. Les différents bonus que vous récolterez ici et là ne sont pas posés par hasard, car parfois, il faudra vraiment être au maximum de sa vitalité pour pouvoir avancer. C'est à vous de voir. La difficulté est, bien sûr, progressive, même si les monstres de fin de niveau ne sont pas des foudres de guerre. Bref, accompagnés de superbes musiques, vous allez enfin pouvoir jouer sereinement avec le "new" Batman. Le film sortant, j'ai eu alentours du 15 Juillet.

TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GENRE : BEAT-THÉ-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 16
SON : 17



93%

CONCOURS

joypad

KONIX COMPUTER PRODUCTS

GAGNEZ

- **UNE CONSOLE DE VOTRE CHOIX**
- **DES JEUX SUR CONSOLES, GAME BOY, NES, SUPER NINTENDO, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE!!!**

JOYPAD & KONIX vous proposent de créer le JOYSTICK DU FUTUR, pour votre console SEGA ou NINTENDO.

HIJER



SPEEDKING with AUTOFIRE

SEGA® Master System

NINTENDO® Entertainment System

**DEMAIN,
POURQUOI PAS LE VOTRE?**

QUE FAUT-IL FAIRE POUR GAGNER?

Renvoyez vos dessins ou prototypes à JOYPAD. Les plus intéressants seront récompensés en recevant des cartouches de jeux sur GAME BOY • NES • SUPER NINTENDO • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE. Lorsque vous nous écrirez, n'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresse et la ou les consoles que vous possédez.

LES LOTS

LE MEILLEUR DESIGNER EN HERBE, GAGNERA UNE CONSOLE DE SON CHOIX, ET PASSERA UNE JOURNÉE CHEZ JOYPAD AVEC SES REDACTEURS PRÉFÉRÉS, ET RECEVRA EN TROPHÉE LE MOULE DE SON ŒUVRE.

RÈGLEMENT:

1/ KONIX & JOYPAD organisent un concours ouvert à tous.

2/ Les membres de JOYPAD & KONIX n'ont pas de droit d'y participer.

3/ Ce concours sera clos le 14 septembre à minuit.

4/ La liste des gagnants paraîtra dans JOYPAD d'octobre.

MEGADOSSIER LYNX

H guys! Autant vous mettre tout de suite dans le bain, les vacances ne se passent pas super super pour tout le monde. Héhé, vous voilà changé en singe par un magicien qui a enlevé Florence. Pourquoi Florence? Ben, pourquoi pas Huguette, ou Louise, Ginette, Raymonde, Florence....



STAGE I LA CAVERNE LABYRINTHE.

Ne pleure plus, Toki, et cours devant toi. Notez qu'il vaut mieux ne pas foncer comme une brute, des singes sauteurs et des zombies sortant de l'écran vous tueront avant même que vous vous mettiez à

cracher. Après cela, le casque. Ah, le casque, pour le récupérer, il faudra rester sur la pierre et, lorsqu'elle descend, attraper le casque et sauter.

Puis sauter vers le tremplin et faire face au projectile qui vous arrive dans le dos.

Le casque le stoppera. Vous arriverez ensuite face au demi-boss. Pour le battre, rien de compliqué, il vous suffira seulement de tirer dans les têtes latérales, puis de grimper à la liane de droite afin de détruire les petits singes. Pour descendre, faites attention car arrivé en bas, un missile vous attend. Pour attraper le bonus qui suit, rebondissez sur la tête de l'ennemi qui passe. Puis montez et tirez en diagonale sur les araignées qui vous barrent le chemin.





STAGE 2 LAKE NEPTUNE

Dès le départ, montez sur la petite côte et tuez le singe au canon. Puis vers le haut, des oiseaux empêcheront votre progression. Continuez et vous allez arriver dans l'eau. Rien de bien dangereux dans le grand bleu, sauf l'espèce de truc vert avec un boudrier et un trident, qui vous laisse passer à condition que vous répondiez à sa question, mais vu qu'il n'en pose pas, ben... va falloir le tuer. Reculez à fond et mettez-vous juste au-dessus de la roche. Tirez, il s'en prend, lui, plein la tronche et vous rien du tout. Puis presque aussitôt, le boss. Pour le battre, il faut rebondir sur les yeux qu'il vous lance et lui tirer dans la tête.



STAGE 3 CAVERNE OF FIRE

Houla, fait chaud! Evitons de rater la plateforme au-dessus de la lave, ce serait dommage. Puis vous verrez le feu jaillir du sol. Laissez-vous tomber et vous arriverez dans une salle où se trouvent un Phénix et un casque. Foncez prendre le casque et mettez un coup de boule au piaf qui crèvera. Puis en-dessous, se trouve un singe-démon avec des ailes. Foncez et détruisez, avec votre casque, les trois pointes du bas. Continuez d'avancer, vous trouverez une seconde option casque que vous obtiendrez en rebondissant sur la tête du gorille-zombie. Puis continuez et descendez. Vous devrez traverser des lacs de lave, rien de bien méchant.

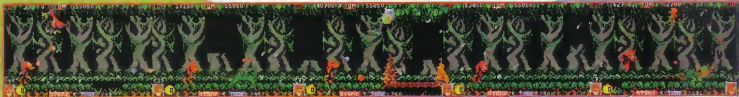
Puis un deuxième Phénix vous barrera le passage. Pour passer, il faut le battre en attendant son passage et tirer après avoir esquivé sa rafale. Continuons dans la descente, et traversons galement la rivière de lave sur de romantiques bris de pierres. Il va falloir ensuite sauter de liane en liane, tel un tarzan. Le timing est le suivant: sautez à droite lorsque la liane est le plus loin de vous. Puis continuez, et il vous faudra combattre Burp. Pour le battre, rien de précis, détruisez ses projectiles et tirez-lui dessus ensuite.



STAGE 4 ICE PALACE

Attention, ici, ça glisse. Attention, si vous sautez sur les petites plateformes, n'y restez pas, sinon elles fondent. Tuez les petits scarabées en montant le plus vite possible, car il arrive que le time soit insuffisant. Au sommet de la première corniche, se trouve un casque de foot que l'on peut attrapper en rebondissant sur la tête d'un ennemi. Attention toutefois à la roquette derrière vous. La mer, ensuite. En effet, il va falloir plonger, et dans l'eau glacée. Rien à signaler sinon un sale poulpe qui vous barrera le passage. Pas pour longtemps si vous tirez assez vite. Ensuite, on affronte le mammouth. Il vous balancera ses défenses qui reviennent dans votre dos puis essaiera de vous atteindre avec sa trompe. Sauter au-dessus de celle-ci et tirez. Recommencez la technique à chaque fois.





STAGE 5 DARK JUNGLE

Pas grand'chose à dire de ce stage sinon qu'il faut vous méfier des monstres qui rôdent. Aucune technique particulière pour passer ce stage, mais évitez quand même de trop vous approcher des lézards verts. Pour battre le boss: il faut rester un peu loin du cœur et vous accroupir. Les mains ne vous toucheront pas. Tirez de temps en temps sur les pieds pour les faire reculer et tirez en diagonale sur le cœur lorsque les mains sont parties.



STAGE 5 GOLDEN PALACE

Nous voici donc dans l'antre du méchant. Tirez comme un boeuf sur les singes en armure, car ils envoient des rayons au bout de 10 secondes. Puis prenez garde car le sol cache des pieux. Dans la foulée, pensez à éviter les jets de flammes qui sortent des angles de la dénivelation. (compliqué hmmm?) Attention ensuite dans les escaliers, deux gorilles en armure vous attendent. Si vous ne les éclatez pas, vite fait, vous allez connaître les flammes de l'enfer. Après cela, il va falloir sauter sur le chariot qui arrive et faire gaffe aux distances. Quand vous devrez sauter, sautez toujours au dernier moment et allez vers la droite afin d'augmenter votre vitesse, sinon vous vous planterez en sautant; allez au contraire de la gauche si vous voyez que vous allez dépasser ce second wagon. A savoir que le casque vous permet de détruire les pointes qui flottent dans le vide. Après cela, ben c'est le vilain. Pour battre ce voleur de minjis, il faut lui tirer dessus pour qu'il enlève sa robe et tirer dans son cœur en évitant les boules de feu qu'il envoie. Et voilà, il est mort et vous pouvez être heureux. Youpi...

Dossier réalisé par Honk-Honk Greg, le petit chimpanzé malin, mise en page du Linos, le gentil gorille. Je dois bien avouer que ce dossier n'aurait jamais vu le jour sans l'aide immense (et encore le mot est faible, mais vous excuserez le peu de vocabulaire d'un vulgaire singe) et indispensable de ces merveilleuses personnes qui sont le personnel d'Atari France. Sans eux, jamais je n'aurais pu libérer Florence. Ou plutôt Josiane, Ginette, Raymonde, Florence.....



SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II

ENFIN, ELLE EST LÀ!
LA STAR
DES COMBATS!

En mode "versus", sélectionnez le combattant que vous préférez. Pour équilibrer les duels, il est possible pour les deux joueurs de prendre le même adversaire. Il n'y aura alors qu'une différence, la couleur du sprite.

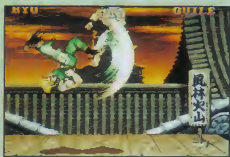
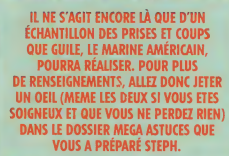


Chacun pour une raison qui ne regarde que lui, dix combattants partent affronter Vega et ses sbires... Experts en arts martiaux, avec aussi, de temps à autre, une touche de magie se matérialisant sous la forme d'un souffle enflammé, ou d'une boule d'énergie, les combats devront remporter deux

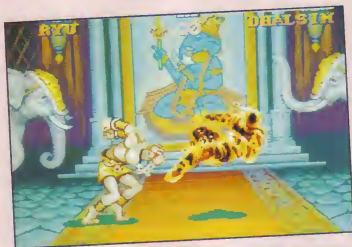
victoires contre chaque adversaire afin que celui-ci s'avoue vaincu. Dans tous les pays du monde, jusqu'à l'ultime rencontre contre Vega au fin fond de la Thaïlande, vous visiterez des lieux confondants de beauté qui vous imprégneront d'une ambiance idéale aux combats. Shakespeare l'a bien écrit : "La bête la plus féroce connaît la pitié, je ne la connais pas et ne suis donc point une bête", même si pour Blanka... mais bon, ce n'est pas si mal, introduire la littérature dans Street Fighter II, il faut le faire!



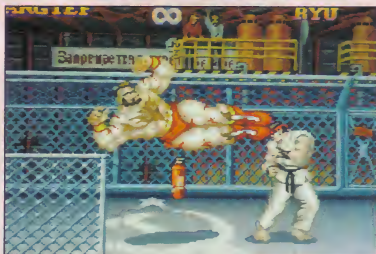
Des décors qui allient le bon goût à l'originalité, même si, pour les éléphants, on aurait pu faire mieux dans ce domaine. Certains décors de fond ont même leurs sprites animés; c'est ainsi qu'en Espagne, le combat se fera sur fond de danse flamenco. Et duelo sera sangriento!



IL NE S'AGIT ENCORE LÀ QUE D'UN ÉCHANTILLON DES PRISES ET COUPS QUE GUILLE, LE MARINE AMÉRICAIN, POURRA RÉALISER. POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS, ALLEZ DONC JETER UN ŒIL (MÊME LES DEUX SI VOUS ÊTES SOIGNEUX ET QUE VOUS NE PERDEZ RIEN) DANS LE DOSSIER MEGA ASTUCES QUE VOUS A PRÉPARÉ STEPH.



Dhalsim et son souffle destructeur! C'est une fois de plus Ryu qui joue à l'homme-torche, Yann Palach II, le retour du fils de la vengeance qui tenait un cinéma dans les années 60. C'est pour ça, et parce qu'il était petit, que l'on disait de lui "Wouah! C'est l'petit qu'a l'cinq!". Ryu, quant à lui, finit sa cure en regardant des films comme "Condres, Riens", ce qui l'amuse beaucoup.



La seule demoiselle du lot : Shun Li! Ryu, qui a voulu la draguer s'en mord aujourd'hui les doigts, avec le peu de dents qu'il lui reste. N'est-ce pas Ryu? - F'était un lacré gamin l'un Li! Mais attention les dents". Admirez au passage le décor!

Venu tout droit des stoppes de l'ex URSS, Zaigieff ne imposera par sa taille et son poids... mais c'est tout!



Première hypothèse, le sumo vient de perdre un bras. Seconde hypothèse, la bonne je vous le dis tout de suite, il vient de décoller à Ryu une méga pêche qui fait très mal. Heureusement, Ryu est un malin et il se tient le ventre!



Blanka, la bête de scène (j'ai bien dit de scène! En face c'est Ryu, pas Patrick Dupond!). À la recherche de sa maman, cette brave bête est prête à tout, même à dégager Ryu! Mais qui ne le dégagerait pas avec plaisir?



Ken contre Ryu! L'Amérique contre le Japon! En action, la magie de Ken et une parade de Ryu. S'il para, Ryu s'en portera beaucoup mieux, s'il part, il sera encore plus tranquille!



Dur de ne pas admettre que Street Fighter II est une pure réussite... technique tout du moins. En ce qui concerne les finesses d'un éventuel scénario ou d'une quelconque stimulation intellectuelle, allez voir ailleurs! Ici, c'est le coin de la baston, et une baston d'une grande qualité (et encore, je suis loin de la vérité!). Deux atouts majeurs : les graphismes et le nombre faramineux de coups possibles. Bien sûr, je n'oublie pas l'animation qui est bien loin d'être en reste. Pour ce qui est des prises, jetez donc un oeil dans le dossier concocté par Steph dans le présent numéro, il suffira à vous convaincre. Pour ce qui est des graphismes, les photos parleront d'elles-mêmes (les premières photos qui parlent, c'est dans Joypad!). Peut-on faire des reproches à ce jeu? Peut-être au niveau des musiques? Et encore, le seul reproche à faire, c'est de dire qu'elle ne sont "que" bien. Les sons, bruits de coups portés ou voix digitalisées sont à la mesure de nos espérances. Bref, la réussite est totale pour un jeu qui n'est tout de même pas autre chose qu'un jeu de baston.

T.S.R.



On l'attendait depuis des lustres et enfin, il est là. Le jeu de l'année est enfin arrivé sur Super Famicom. Et bordel de Zeus, c'est vrai, Street Fighter II n'est pas la moitié d'une daube, ce n'est même pas les trois quarts qu'une daube, Street Fighter II est absolument complètement remarquable. Très connu en arcade, on ne perçoit, avec cette version Super Famicom, que très peu de différence. Certes, au niveau des graphismes, on sent bien que toutes les couleurs, tous les dégradés ne sont pas présents mais à part ça et la musique qui, elle aussi, est un soupçon moins bonne, c'est kif kif bourricot. En frappant sur son adversaire, on matraque ses ennemis à grands coups de pieds dans la tête on est vraiment aux anges. Tout bouge à la perfection et les mouvements des divers protagonistes sont quasiment parfaits. On est subjugué par l'action, on est transcendé par l'émotion, on est ébloui par les décors et les animations d'arrière-plan. Bref, avec Street Fighter II on est heureux. Une réalisation qui mérite sa réputation.

Fm Destroy

EDITEUR : CAPCOM

GENRE : BASTON

TAILLE CARTOUCHE : 16 MB

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 8

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 19

ANIMATION : 18

MANIABILITÉ : 17

SON : 16



97%

LES SECRETS
DE TONTON STEPHANE

STREET FIGHTER II



BASES/DÉFENSES

Apprenez à bloquer en haut et en bas rapidement, calmement et avec précision. Si vous réagissez trop rapidement, votre personnage va sauter accidentellement. Il faut vous familiariser avec le joystick. Pour cela, imaginez que le joystick représente votre personnage. Par exemple, quand vous faites Diagonal Haut Droite, votre personnage va sauter vers la droite. Lorsque vous changez de côté, souvenez-vous que les mouvements sont les mêmes mais les combinaisons sont inversées.

MAÎTRISE DES COMBINAISONS

Street Fighter II nécessite un minutage précis du joystick et des boutons d'attaques. Toutes les techniques d'attaques spéciales et quelques uns des mouvements spéciaux sont réalisés grâce à une combinaison des mouvements du joystick et du bouton d'attaque. Si vous appuyez trop vite sur le bouton, vous risquez de rater les mouvements.

TECHNIQUES DE L'ÉTREINTE ET TECHNIQUES DE PROJECTION

Dans Street Fighter 2, la victoire passe par la maîtrise de ces deux techniques. Pour étreindre ou pour projeter, votre personnage doit être assez près de l'adversaire. Ceci fait, poussez le joystick vers la droite ou vers la gauche puis appuyez sur le bouton d'attaque (L ou R) pour saisir l'adversaire (lorsqu'il se trouve tout près de vous) et projetez le dans la direction voulue. Dhalsim et Honda ont la plus grande allonge en ce qui concerne cette technique mais l'attaque "Screw Driver" de Zangief permet d'attraper un ennemi encore plus distant! Bien sûr, cette attaque de Zangief est plus difficile à réaliser et à maîtriser! Quelquefois, vous pouvez délibérément encaisser un coup pour réaliser la projection.

CONTRES

Apprenez les mouvements qui permettent de contrer efficacement les attaques de vos adversaires, et, par conséquent, vous feront moins de dégâts. Par exemple, si Ryu saute par-dessus Ken, ce dernier peut essayer de le contrer en réalisant un "Dragon Punch". Même un simple "Fierce Punch" ferait l'affaire, bien que plus risqué.

ATTQUES SPÉCIALES

Apprenez à faire les attaques spéciales de chaque personnage en les réalisant le plus souvent possible, ainsi qu'en les exécutant avec précision en temps et lieu utiles. Par exemple, le "Fireball" ou le "Dragon Punch" de Ken ou de Ryu peuvent laisser ceux-ci vulnérables à une attaque dévastatrice s'ils sont utilisés n'importe quand. Les personnages tels que Guile, Honda ou Blanka, nécessitent que vous les chargiez en énergie en bougeant le joystick dans une certaine direction avant qu'ils ne puissent utiliser leurs attaques spéciales. Vous pouvez charger votre énergie pendant un saut, un coup de pied bas ou un coup de poing. Grâce à cela, Guile peut balancer des "Sonic Boomerangs" les uns après les autres. Blanka aura assez d'énergie pour faire le "Rolling Attack" dix fois ou plus dans une seule attaque! Notez que Guile et Blanka nécessitent la même technique de mouvement du joystick pour réaliser leurs attaques spéciales.

COUPS A REPETITION

Bien que cette tactique de jeu vous déplaie, beaucoup de joueurs n'hésitent pas à l'employer pour éclater leurs adversaires. Vous, en l'occurrence. Ces coups à répétition sont très difficiles à éviter et frustrants, surtout si l'on a perdu successivement par leur faute. Pour échapper à ces coups en traître, vous devez d'abord apprendre à les effectuer, vous aussi! Après, rien de plus facile pour vous défendre de vos adversaires, avec ces coups de votre cru! Bien que vous risquiez de perdre vos amis avec cette tactique, pensez à la satisfaction que cela vous apporte lorsque vous faites mordre la poussière à cet adversaire qui semblait si coriace!

NOUVELLES COMBINAISONS

Essayez de surprendre votre adversaire en utilisant des attaques différentes à chaque fois, car beaucoup de joueurs utilisent les mêmes techniques et s'attendent à ce que les autres en fassent autant. Même un joueur novice est capable de se payer le champion local en lui servant des enchaînements qui, bien minutes, lui laisseront un goût amer dans la bouche.

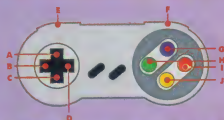
CONNAÎTRE SON ENNEMI

Des problèmes avec ce satané Blanka? No problemo!, utilisez-le pendant l'entraînement! Cette méthode permet de connaître les points faibles de ses adversaires et de les exploiter quand ils sont en face de soi!

COMBATTRE L'ECLAIR

Il existe une tactique de combat imparable contre les adversaires très rapides comme GUILLE ou CHUN LI (en utilisant RYU ou KEN). Comme vous l'avez remarqué, leurs points forts sont leur souplesse et leurs modes de combats assez aériens. Attendez alors qu'il (ou elle) se jette sur vous et décrochez un uppercut; il (ou elle) abandonnera son coup de pied lancé et retombera au sol, mais avant même qu'il (ou elle) ne le touche (le sol), effectuez un balayage (POWER SWEEP), il (ou elle) sera ainsi déséquilibré(e) il ne vous restera plus qu'à le (ou la) "finir" avec un ou deux HIGH KICK ou FIRE BALL (ouf).

BASES DE CONTROLE DES MOUVEMENTS



DÉFENSE : B ou B/C



DIRECTION : B ou D



GARDE ACCROUPI : C ou B/C ou C/D



SAUT : A ou B/A ou A/D



COUP DE POINGS : E+G+H



COUP DE PIEDS : F+I+J

LE "/" REMPLACE LA PRÉSSION SIMULTANÉE SUR DEUX BOUTONS

RYU

Ryu a une bonne défense, il utilise des techniques et des coups très précis lui permettant de dominer ses adversaires. Il ne vit que pour se battre.



LES COUPS SPÉCIAUX



FIREBALL
500 PTS
bas, haute/gauche, gauche et b



HURRICANE KICK
400 PTS
bas, haute/droite, droite et b



DRAGON PUNCH
300/1000 PTS
droite, droite, gauche/droite, droite et Y



LEG TOSS
1000 PTS



BODY THROW
1000 PTS



SHIN KICK
100 PTS



HIGH KICK
600 PTS



ELBOW PUNCH
100 PTS



FRONT KICK
300 PTS



ROUNDHOUSE
500 PTS



JAB
100 PTS



FIERCE
500 PTS



LOW KICK
100PTS



FOOT SWEEP
300 PTS



POWER SWEEP
500 PTS



LOW JAB
100 PTS



UPPERCUT
300/500 PTS



SPIN KICK
500 PTS



FLYING KICK
500 PTS



FLYING FIERCE
500 PTS

LES COUPS
NORMAUX

KEN

Ken est un combattant mortel lorsqu'il rentre dans une rage folle. Intelligent et vicieux, sa tactique consiste à harceler ses adversaires.



LES COUPS SPÉCIAUX



FIREBALL
500 PTS



HURRICAN KICK
400 PTS



DRAGON PUNCH
1000 PTS



LEG ROLL
1000 PTS



BODY THROW
1000 PTS

LES COUPS NORMAUX



SHIN KICK
100 PTS



HIGH KICK
600 PTS



ELBOW PUNCH
100 PTS



FOREARM PUNCH
400 PTS



SIDESWIPE
500 PTS



FRONT KICK
300 PTS



ROUNDHOUSE
500 PTS



STRONG
300 PTS



FIERCE
500 PTS



LOW KICK
100 PTS



FOOT SWEEP
300 PTS



POWER SWEEP
500 PTS



LOW JAB
100 PTS



UPPERCUT
300/500 PTS



SPIN KICK
500 PTS



JUMP STRONG
400 PTS



KNEE SLAM
100 PTS



FLYING KICK
500 PTS

CHUN LI

Chun Li est la combattante qui s'est proclamée "la femme la plus forte du monde". Son agilité et ses capacités en sauts sont surprenantes à voir. Elle essaye de venger l'assassinat de son père.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX



GUILE

Guile compte sur ses attaques en contre pour gagner ses combats. Son attaque de Somersault Kick fait des ravages chez ses adversaires. Il veut se venger de M. Bison.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX



BACKPUNCH
500 PTS



E. HONDA

Honda est meilleur sumo de tout le Japon. Sa grande allonge et ses étreintes d'acier sont connus du monde entier.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX

BLANCA

Blanka, le sauvage mutant Brésilien, est arrogant et se surestime. Ses attaques sont vives et mortelles, mais il possède aussi des faiblesses particulières.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX





DHALSIM

Dhalsim, maître en yoga, veut répandre sa discipline dans le monde entier. Ses membres, qui peuvent s'allonger (...), sont mortels.

LES COUPS SPÉCIAUX

YOGA NUEG 600 PTS	YOGA FLAME 1000 PTS gauche, bas/gauche, bas, bas/droite, droite et Y, sans relâcher	YOGA FIRE 500 PTS	YOGA SPEAR 200 PTS haut, L, R, bas	YOGA MUMMY 200 PTS	BODY TROW 500 PTS

LES COUPS NORMAUX

BODY KICK 100 PTS	KNEE KICK 300 PTS	BACKSLAP 200 PTS	BODY KICK SHORT 200 PTS	BODY KICK FRONT 100 PTS	BODY KICK ROUND 200 PTS	JAB 100 PTS	STRONG 100 PTS	TIERCE 200 PTS	LOW KICK 200 PTS
JAB KICK 100 PTS	FIERCE KICK 300 PTS	SLIDE 100 PTS	POWER SLIDE 300	LOW STRONG 100 PTS	LOW FIERCE 300 PTS	JUMP KICK 100 PTS	SUPER KICK 400 PTS	FIERCE PUNCH 400 PTS	ELBOW PUNCH 200 PTS

ZANGRIEF

Zangrief est un catcheur russe (ouïe, de la C.E.I.) qui veut rendre son pays fier de lui en battant le renégat M. Bison. Il est aussi fort qu'un ours.

LES COUPS SPÉCIAUX

PILEDRIVER/ SCREWDRIVER 1000/2000 PTS de très près, gauche et Y	SPIN PUNCH 500 PTS	FLIP THRUST 500 PTS	BODY TROW 500 PTS	WHIP SMASH 1000 PTS	BRAIN BUSTER 1000 PTS	SWAN DIVE 400 PTS	CHIN SMASH 400 PTS

LES COUPS NORMAUX

KNEE SLAM 200 PTS	BODY KICK 400 PTS	SPIN KICK 500 PTS	BODY CHOP 200 PTS	POWER CHOP 100 PTS	SHIN KICK 200 PTS	FACE KICK 400 PTS	PUNCH 200 PTS	FIERCE PUNCH 100 PTS
LOW KICK 400 PTS	LOW CHOP 200 PTS	LOW PUNCH 400 PTS	JUMP KICK 500 PTS	JUMP CHOP 100 PTS	POWER CHOP 300 PTS	KNEE THRUST 200 PTS	SUPER CHOP 400 PTS	KILLER CHOP 100 PTS

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F
AU LIEU DE
180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Votre console: Votre âge:

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E. abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

SUPER FAMICOM

RENDEZ-MOI MON ÉPÉE!



C'est l'histoire d'un Dieu mythique super puissant qui était parti en vacances d'été dans le sud de la France. Un petit claquement de doigts et pif paf!, il vida une plage de tous ses occupants pour pouvoir venir s'y reposer dans le calme! Le genre cataclysme et compagnie! D'ailleurs, il fut bien emmerdé après, car prendre un bain de soleil dans un cratère de vingt mètres de profondeur, ce n'est pas toujours aisé, même quand on s'appelle Marcel Dieu! Ces détails pratiques mis à part, notre Dieu décida d'organiser un concours de châteaux de sable avec ses copains. Comme c'était lui le meilleur, il gagna, avec une tour gigantesque de plusieurs centaines de mètres de haut. Les joyeux lurons se tapèrent un bon gueuleton à la taverne du coin et repartirent dans leurs lieux respectifs. Depuis, les tout petits humains décidèrent de garder cette tour en hommage à leur dieu préféré (Marcel justement). Chacun des 50 étages est constitué d'une sorte de musée à la gloire des époques passées, jusqu'au dernier, considéré comme une passerelle avec l'au-delà, les dieux eux-mêmes. Aujourd'hui, les forces du mal ont pris possession de la tour et comptent bien régner

sur tout le pays en brisant les liens entre les mortels et les dieux. Mais heureusement, vous êtes là, prêt à venir en aide aux habitants de Drokmar. Comme vous êtes bâti à la Schwarzenegger dans Conan, que vous maniez le sabre comme Zorro et que vous connaissez la magie comme ma petite cousine (elle lit Okapi et connaît un tas de sorts!), la tâche paraît simple. Pas si simple que cela en fait, en effet, il va falloir vous taper les 50 étages un par un sachant que chacun d'eux est bourré de monstres divers et variés. Je citerai les gobelins de toutes les couleurs, les squelettes en armure, les momies géantes ou encore les monstres de pierre, une vraie galerie des horreurs! Vous démarrez l'aventure aux abords de la tour, muni d'une dague en plastique! Mais ne vous inquiétez pas p'tit gars!, vous allez trouver des épées de toutes les tailles lors de vos pérégrinations, jusqu'aux plus grosses (et efficaces) dans les derniers niveaux. Des compagnons de guerre vous attendent enfermés dans des cachots tout le long du chemin; à vous de récolter les clés pour les délivrer et ainsi bénéficier de leur aide. En avant Tacatal!



La fameuse tour aux 50 niveaux! Le côté dommage de l'affaire resto le fait que l'on peut commencer le jeu au 33ème niveau sans avoir à passer par les niveaux précédents. Le but final est de récupérer l'épée la plus puissante se trouvant au dernier niveau.



Le niveau 19 et ses énormes masses d'armes qui tombent tout au long de votre progression. Comme il faut en plus ne pas louper les petites plates-formes (sous peine de griller tout cru!), le suspense est souvent à son comble quant à votre durée de vie!



Montez vite pour aller au niveau suivant!

La momie tout droit sortie de Castlevania IV pour son grand retour à l'écran! Quelques coups d'épée bien placés et les banderoles tomberont! Votre santé est symbolisée par la barre en bas à gauche. À chaque passage du niveau, vous gagnez une barre dans la jauge. Lorsque une jauge est remplie, une nouvelle apparaît dessus. Si, par exemple, vous voyez le chiffre 2 devant, c'est que vous possédez une réserve de vie de trois jauges (n°0, n°1 et n°2).



Vous voici accompagné d'un gros ogre bien utile! Vous pouvez être aidé à tout moment par un compagnon guerrier. Il suffit d'ouvrir les bonnes portes (elles ne manquent pas, en fait) et de libérer un compagnon. Celui-ci vous suivra partout comme votre ombre. Il prendra du galon selon les items trouvés et son armement progressera. Par exemple, selon son niveau d'expérience, l'ogre peut lancer des haches de plus en plus grosses qui reviennent dans sa main aussi sec. Le ninja, lui, lance des petites boules d'énergie triple et toujours plus puissantes.



Accompagné par le ninja, vous allez briser ce coffre en mille morceaux et récupérer soit en bonus du vie, un item magique, une clef ou des points. Les clefs vous ouvrent les portes de sortie et de prisons des compagnons.

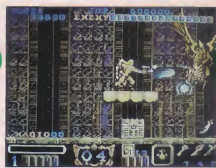


Les autres compagnons sont le chevalier, le magicien et une amazone bien sympa (ici sur la droite). Pour eux aussi, selon leur niveau, leur puissance de feu sera démultipliée.



En ce moment, Capcom connaît des hauts et des bas. Avec Street Fighter II, on avait atteint les sommets, avec Magic Sword les abîmes ne sont pas loin. En ouï, cette conversion de jeu d'arcade, qui pourtant avait connu un certain succès, moi-même y ayant laissé quelques cents, n'est pas vraiment à l'image de la réputation de la société. Même si les niveaux sont en nombre très importants, ceux-ci sont malheureusement bien courts. De plus, on s'ennuie légèrement lorsqu'on circule à travers les différents étages de la tour. Ce n'est pas que les graphismes soient nazes, mais bon... Ce n'est pas que les musiques soient pommées, mais bon... Ce n'est pas que l'animation soit lente et saccadée, mais bon, Magic Sword est loin de ce que l'on en espérait. Cela dit en toute honnêteté, il reste un jeu tout à fait correct.

J'm DESTROY



Un boss de fin de niveau (ils apparaissent tous les 4 niveaux). Ils sont tous très longs et difficiles à tuer. Persévérez!



J'ai toujours tendance à apprécier un jeu Capcom sur Super Famicom avec un enthousiasme de scout! C'est que la qualité des produits de la firme n'est plus à prouver aujourd'hui, surtout sur la Super Famicom. Alors, quelle déception lors de la vue de Magic Sword, pour la première fois venant d'un jeu Capcom, je me suis trouvé à m'ennuyer copieusement, le joystick à la main. Je n'étais déjà pas un grand fan de la version arcade (bien qu'à deux, le plaisir était au rendez-vous) et aux vues de la version Super Famicom, mon impression négative s'est amplifiée. Les graphismes sont superbes et rendent totalement l'ambiance du jeu original, tout comme la bande son (bien que quelques airs soient éternels). Mais il y a trois problèmes de taille qui tuent la "jouabilité". Primo, on passe son temps à changer de niveau: le héros fait une vingtaine de mètres, une dizaine d'écrans et bim!, on passe au stage suivant. Forcément, comme il y en a 50, on se lasse bien vite de ces niveaux éblouis qui se suivent inlassablement. Deux, des ralentissements horribles viennent troubler la progression chaque fois qu'il y a surcharge en sprites, c'est-à-dire toutes les demi-secondes, le truc effroyable! Tertio, on ne peut jouer qu'à un seul joueur. Et comme l'action est aussi répétitive que dans la version arcade (genre j'ouvre un coffre, je trouve une clef, j'ouvre une porte et je recommence la séquence!), on s'ennuie et on jette la cartouche à la poubelle! Vous vous rendez compte, une cartouche Capcom, la honte! Plus jamais ça!

OLIVIER

EDITEUR: CAPCOM
NOMBRE DE NIVEAUX: 50
GENRE: BEAT-THÉ-UP
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUS: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 14
SON: 16
MANIABILITÉ: 16

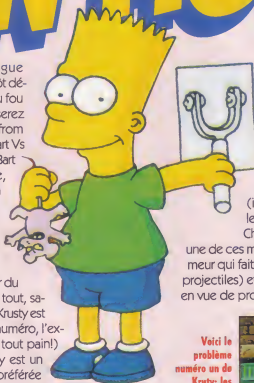
67%

SUPER NES

MORT AUX RATS !!

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Attention à la vague Simpsons qui va bientôt déferler sur le monde fou des consoles! Vous serez prévenus! Après Bart escape from camp Deadly sur Game Boy et Bart Vs Space Mutant sur NES, on attend Bart vs world sur NES américaine, Bartman meets Radioactive Man sur NES américaine, Bart's nightmare sur Super NES, Bart vs the Juggernauts sur Game Boy et enfin Bart vs the Space Mutants sur Megadrive, Master System et Game Gear, ouï! On va en bouffer du Simpsons! Et pour couronner le tout, sachez que la présente version de Krusty est déjà sur Megadrive (cf dans ce numéro, l'excellent test de TSR et son grille tout pain!) et est annoncée sur NES. Krusty est un clown vedette de l'émission préférée de Bart Simpson. Je ne vous présente pas les Simpsons, vous connaissez cette famille complètement barge dont les aventures passent en dessins animés sur Canal Plus. Krusty intervient toujours d'une manière ou d'une autre pour la plus grande joie de Bart. Complètement taré lui aussi, ses cheveux verts le rendant encore plus farfelu! Le problème actuel de ce dernier est que sa maison se trouve envahie par une horde de rats. Il y en a partout et dans toutes les pièces! La seule chose que notre clown peut faire pour se débarrasser des rats, c'est les conduire vers des machines à écraser les rats, si, si! Les rats se déplacent en bandes en se suivant tels



des moutons. Quand un rat va quelque part, toute la troupe le suit. Au début d'un niveau, les rats sortent de leur trou et vont tout droit jusqu'à rencontrer un obstacle, ils retournent alors sur leurs pas. Krusty doit les guider en déplaçant des blocs, en connectant des tubes, en trouvant des passages secrets, ou encore en perçant le sol d'une plate-forme.

Le but est de les mener jusqu'à une machine (il y en a une par niveau) qui les exterminera en leur envoyant du 20000 volts ou en les écrasant.

Chaque membre de la famille Simpson tient une de ces machines. Le tout se passe dans une bonne humeur qui fait plaisir à voir, avec des items à récupérer (des projectiles) et des ennemis loufoques! L'action se déroule en vue de profil et en scrolling multidirectionnel.

Voici le problème numéro un de Krusty: les rats! Ils pullulent à tous les étages, dans toutes les pièces. Ils sortent de leur trou au début d'un niveau et c'est l'invasion à la queue leu leu!





Petite visite guidée d'un écran! Dans la barre des indications qui se trouve en bas de l'écran, on trouve plusieurs indications. À gauche, se trouve l'indicateur d'items transporté par Krusty; il y a ensuite le nombre de projectiles qu'il reste dans sa poche et leur genre (gâteaux, boole, etc...); le score arrive après; et enfin, le nombre de vies restant. Sur le cliclé, Krusty s'apprête à s'emparer du bloc en se posant dessus. Un coup de curseur vers le bas et ce dernier possède l'item.



COMMENT FAIRE POUR SE DEBARRASSER DES RATS?

Au début du niveau, après qu'ils soient sortis de leur caverne, les rats se trouvent, en général, citrouilles quelques parts! Leur habitude est en effet d'avancer tout droit et de monter quand ils le peuvent. C'est-à-dire quand un obstacle est à leur hauteur (ou qui n'est par exemple pas le cas ici). Krusty doit préalablement récupérer le bloc situé sur la plate-forme en se plaçant dessus. Il le déposera au bord de la marche trop haute pour les rats et ceux-ci pourront alors grimper dessus et continuer leur marche jusqu'au prochain obstacle. Le jeu se déroule ainsi de suite, mais avec un seul bloc que Krusty doit courir aller chercher pour s'en réserver de suite. Par exemple, sur le deuxième cliclé, les rats vont monter et vont passer dans le tube. Leur destination finale est toujours une machine (ici tenue par Bart) qui les exterminera. La porte de sortie du niveau sera alors ouverte.



Krusty vient de trouver un item super rigolo! Il est content! Il va gagner des points. Il pourra aussi trouver des blocs magiques cachant des bonus ou des passages secrets, des bonus de santé, des vies supplémentaires, des projectiles.



De nombreux ennemis vont se trouver sur le chemin du clown comme ce serpent vert. Un petit coup de projectiles dans la tronche et l'affaire sera réglée. Attention quand même, le personnage tire toujours ces projectiles en cloche, il faut donc s'éloigner quelque peu de la cible.

Tout en haut, sur un palmier, se trouve une super boole qui donne 8 projectiles. Pour bénéficier d'un item quel qu'il soit, il faut donner un coup de pied dedans.

EDITEUR: ACCLAIM
MACHINE: SUPER NINTENDO AMERICAINE
NOMBRE DE NIVEAUX: 5
SECTIONS DE 14 NIVEAUX
GENRE: ACTION-REFLEXION
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUUS: PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 14
MANIABILITE: 15



Tiens, voilà un jeu de plates-formes formes qui a l'odeur d'un jeu de plates-formes, mais qui n'est pas un jeu de plates-formes, bien que tout bien considéré, il ressemble tout de même à un jeu de plates-formes. Ahhh, vous me suivez? En fait voilà, plus intelligent qu'une bête bastonade, dans Krusty's Fun House vous devez, pour franchir les obstacles, réfléchir un tout petit peu, ce qui ne vous fera pas de mal en cette période estivale. La réalisation d'Acclaim est tout à fait impeccable, disons que sincèrement je ne vois pas ce que l'on aurait pu faire de mieux dans le genre. Le scrolling multi-directionnel est impeccable et les sprites qui se mémoient dans tous les sens sont drôles et finement dessinés. Un jeu qui change et très sympathique.

J'm DESTROY



Complètement pompé sur Lemmings (pour le principe), Krusty est un jeu qui mêle action et réflexion. La différence avec Lemmings réside dans le fait que les tableaux à résoudre sont beaucoup plus grands. A vrai dire un peu déçu (je m'attendais à du plus rythmé), je ne peux m'empêcher de trouver ce jeu attirant dans son principe et agréable à jouer grâce à une grande qualité technique. Bon, on ne se trouve pas en face d'un sublime jeu utilisant toutes les ressources de la Super Nintendo (Super NES = Super Nintendo aux Etats-Unis d'ailleurs, mais pas la française!), loin de là, mais les couleurs sont très sympathiques et l'animation, le scrolling multidirectionnel ne ralentissent pas du tout. Ce que l'on peut reprocher à ce jeu, c'est la répétition des actions, bien qu'un jeu de réflexion à succession de niveaux à résoudre (il y en a 70!) engendrer toujours ce genre de situation. Nous voilà donc en présence d'un jeu sympathique qui mérite votre attention si vous ne possédez pas Lemmings. De toute façon, il existe tellement peu de jeux d'action-réflexion sur Super Nintendo que Krusty mérite de figurer dans toutes les logithèques!

OLIVIER

84%

SUPER FAMICOM

SUPER DUNKSHOT

Voici le seul sport méprisé par Jacques Martin, taille oblige, le basket ball! Bras roulé, lancers francs, retours en zone, obstruction, passage en force... autant de termes qui sonnent à votre oreille comme une mélodie bien connue, celle que l'on peut entendre lors des rencontres choc! Si vous transposez ce vocabulaire dans la langue de Shakespeare, vous vous retrouverez alors avec les plus grandes équipes du monde, et les meilleures. Composez votre équipe en fonction des capacités de vos joueurs, tirez le meilleur parti des temps morts et profitez en pour reposer vos joueurs fatigués. Changez aussi de tactique, défensive ou offensive si le besoin s'en fait sentir, vous avez tout le temps! Tenir quatre quart-temps face à des équipes déchaînées, soutenues par un public tapageur, sera une épreuve de taille! Mais dans cet univers qu'est la basket ball, tout est de taille alors...

IT'S A KIND OF MAGIC... JOHNSON BIEN SUR !



Il tente le tir, c'est risqué car le panier est encore bien loin... Pourtant, et c'est peut-être là la seule faiblesse de ce jeu, la seule entorse au réalisme, il est possible de mettre des paniers en tirant du milieu du terrain. C'est faisable, mais dur! Alors, quand on en met trois de suite...

Superbe smash de l'attaquant! Il est également possible de smasher de des, ce qui donne un effet renversant!



Afin de savoir si votre partenaire est démarqué, suivez la couleur du fanion qui le domine. Le rouge vous indique que la passe ne se fera pas sans problèmes et qu'une interception risque bien de survenir. Le vert vous indique quant à lui que tout est OK, alors que le jaune vous signale que la passe est litigieuse. Ayez l'œil, et vous réussirez tout.





Des contacts par centaines

La gestion de vos coéquipiers, par la console, est tout à fait satisfaisante. Il suffit de jeter un coup d'oeil sur la présente photo pour se rendre compte que leur travail en défense est bien loin d'être inexistant.



Pendant le temps mort, vous pourrez aussi réviser vos stratégies. En fonction des choix de l'adversaire, sachez opérer des modifications. Simples mais réalistes, les stratégies proposées devraient com-

blir toutes vos envies, ou presque, puisque'il est impossible de gagner ce fameux séjour avec Patsy Kensit... Eh, oui, dommage...



Légerement modifiés, les noms des grandes équipes n'en demeurent pas moins reconnaissables. Les Lakers deviennent les Lasers, les Bulls, les Bills etc... Idem pour les noms des joueurs qui subissent de petites modifications. Rien de grave ne vous inquiétez pas. De toutes façons, comme on ne sait jamais comment les écrire, on ne s'en aperçoit parfois même pas...



Première simulation de basket sur Super Famicom, Super Dunk Shot est une superbe réussite. Pour la toute première fois, en effet, une simulation de basket est réalisée avec autant de réalisme. Ce réalisme transcendant est dû, c'est une certitude au mode 7 de cette superbe console. De ce fait, toute l'action de Super Dunk Shot est vue comme si une caméra était en permanence derrière le joueur, il tourne, la caméra et donc l'écran tourne avec, il avance, la caméra avance. Bref, on a vraiment l'impression d'être sur le terrain. Si l'impression de réalisme est saisissante, par contre au niveau de la jouabilité de ce basket, on est un soupçon déçu. La balle et les joueurs ne circulent pas aussi vite qu'on pourrait l'espérer, ce qui malheureusement est assez lassant. Au niveau de l'animation c'est parfait, les dix joueurs se meuvent avec souplesse et dextérité, là on ne peut absolument rien dire, d'une réalisation complètement exemplaire, cela vaut vraiment le coup de la voir, Super Dunk Shot manque, dépendant d'un peu de convivialité, ce qui est ultra très dommage. Ce jeu resté tout de même un modèle du genre. **7m DESTROY**



Super Dunkshot propose un excellent compromis entre le jeu et la simulation de basket. Toute la réalisation de ce programme tourne autour des rotations hallucinantes de réalisme et de zooms tout aussi bons. Ça ne s'était encore jamais vu sur un programme de basket ball, et c'est tout à fait renversant, très bon, hyper agréable à jouer. Hormis le fait que l'on réussit un peu trop facilement des paniers à grande distance, le réalisme est là, et bien là! Les attitudes des joueurs sont cohérentes et interceptions, passes et tirs se font naturellement, sans aucun problème, car la maniabilité est impeccable. Cependant, au banc des reproches, on peut dire que, parfois, on a l'impression de ne pas trop diriger le jeu et d'être plus spectateur que joueur... L'animation des sprites des joueurs pourra aussi être qualifiée d'un peu lente, mais la vitesse de l'animation est, à mon avis, ce qu'il y a de mieux, pour permettre une bonne jouabilité (pas trop rapide, pas trop lente). Encore un point, le public est là, du moins au niveau sonore, car le fond de l'écran est une toile bleue. L'important, c'est que le public mette une ambiance torride! Certainement très bon, et en tout cas novateur du point de vue de la réalisation.

TSR

EDITEUR : HALKEN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON, POURQUOI ?

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 17

90%

GAME BOY

CAPITAINE!, UN CHAMP D'ASTÉROÏDES DROIT DEVANT!

ASTEROIDS

Asteroids est le plus ancien des trois jeux d'arcade choisis par Accolade pour faire partager aux possesseurs de Game Boy le plaisir des oldies mythiques, véritables origines des jeux vidéo. La Game Boy possédait déjà dans sa ludothèque fournie les classiques Pac-Man, Space Invaders et Alleyway (le casse-brique). Asteroids vient étoffer la collection de vieilleries puisqu'il date quand même de 1979! Ça se fête! A l'époque, la machine d'arcade proposait des graphismes fils de fer en trois ou quatre couleurs. Mais déjà, l'animation tuait et l'action était de mise! Il s'agissait de sauver son petit vaisseau (représenté à l'écran par un triangle tout simple) tombé en plein dans un champ d'astéroïdes! Ce dernier pouvait tourner sur lui-même, tirer des missiles, se mouvoir en ligne droite et utiliser l'hyper-espace lui permettant de disparaître quelques instants de l'écran. La conversion Game Boy reprend exactement le même principe et les mêmes graphismes.



Les curseurs haut et bas permettent de donner des petites impulsions ou des petits coups de frein, le tout en ligne droite. Pour tourner, il suffit d'utiliser un même temps les curseurs droite et gauche qui permettent la rotation du vaisseau sur lui-même. Il ne vaut en effet pas trop rester au milieu de l'écran et du champ d'astéroïdes.



Sur un fond étoilé, quelques vaisseaux extra-terrestres vous rapporteront des points à condition de les toucher. En cas de pépin proche, vous pouvez faire disparaître votre vaisseau l'espace de quelques fractions de secondes. Le problème est qu'il réapparaît n'importe où!

Le principe de destruction méthodique du champ d'astéroïdes est le suivant: lorsqu'un gros astéroïde est touché, il se sépare en plusieurs morceaux et ainsi de suite. L'écran devient bien vite rempli de caillasse galactiques!



J'ai toujours aimé ce genre de jeu de tir. Lors de sa réédition en 1989, j'étais enthousiasmé. Je pourrais jouer à ce jeu partout! Bon, il s'agit toujours d'un bon vieux jeu, bien délavé et démodé qui ne fait mourir de rire les jeunes loups que nous êtes, rétrogrades de souvenirs différenciés, de grilles éteintes et de décors aux mille couleurs. Le principe est créatif, l'action est répétitive et les graphismes simplifiés mais qui ont le don d'amener à l'action de repousser les limites supérieures d'astéroïdes!

OLIVIER

EDITEUR : ACCOLADE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 15
SON : 13

POUR LES P'TITS VIEUX
88%
POUR LES AUTRES
61%

GAME BOY

CENTIPÈDE

C'EST LA CHENILLE QUI REDÉMARRE !

Avec Centipède, pas question de vaisseaux intergalactiques ou d'aliens impitoyables, non ! L'action se déroule en toute simplicité dans un sous-bois bien de chez nous ! Vous partez en chasse à la chenille et aux champignons. Votre spécialité étant le tir aux champignons, vous vous amusez à tirer sans cesse sur ces derniers disposés en masse au-dessus de vous. A chaque champignon détruit (il faudra plusieurs coups pour cela), vous gagnez des points. Des chenilles constituées de nombreux petits segments ronds tombent à la fréquence d'une par niveau. Une chenille part du haut de l'écran et se déplace de droite à gauche en descendant vers vous. Lorsqu'elle rencontre un champignon, elle est stoppée et descend d'un cran. Elle peut ainsi descendre plus rapidement que prévu vers vous en cascade prise dans une cheminée de champignons. Vous devez lui tirer dessus jusqu'à la disparition de tous ses segments. Lorsque la chenille est touchée, elle se sépare en deux chenilles et ainsi de suite. Chaque segment de chenille touché devient un champignon. Simple non ?



Votre petit tireur d'élite peut se déplacer de bas en haut et de gauche à droite, dans une zone située en bas et d'une surface d'un quart de l'écran de jeu.

Une bonne tactique est de coincer la chenille dans une cheminée de champignons en tirant par exemple sur la tête de celle-ci alors qu'elle s'engageait déjà dans une zone fournie en champignons. Elle ne pourra alors que descendre en ligne droite vers vous. Ici, cela manque de champignons pour ce genre de manœuvre !



Outre la chenille qui traverse l'écran à toute vitesse et un générateur de champignons qui tombe, on laisse derrière lui une ligne verticale de ces champignons vénéneux. Il y a aussi un scorpion qui traverse l'écran à toute vitesse et un générateur de champignons qui tombe, on laisse derrière lui une ligne verticale de ces champignons vénéneux.



Centipède est un jeu d'arcade de 1982 (10 ans déjà) qui avait à l'époque de nombreux fans.

Lorsqu'un joueur se prenait à jouer à ce jeu, muni alors d'un track-ball, il ne pouvait plus se détacher de la borne : tellement l'action était frénétique. Le jeu a beaucoup perdu de son charme lors de la conversion. Bien-sûr, les fans de la première heure (pour ma part, je me suis bien éclaté avec sur la console VCS d'Atari) se jacteront sur cette cartouche et ne seront pas déçus. Mais pour les autres, que dire de ce jeu aride et ultra répétitif ? Je ne parle pas de la technique qui ne demande pas un gros travail aux développeurs quand il s'agit de conversion de vieux jeux. On peut jouer à deux, alternativement, en même temps ensemble ou l'un contre l'autre. C'est ce dernier mode qui reste le plus rigolo. Bref, Centipède n'est à se procurer que si vous aimez le jeu original ou si vous collectionnez les eides !

OLIVIER

EDITEUR : ACCOLADE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 13
SON : 14

POUR
NOSTALGIQUES
84%
POUR LES AUTRES
53%

GAME BOY

MISSILE COMMAND

Il faut sauver le maximum d'immeubles de différentes villes comme la Caïre, New-York, Londres, Paris, Sydney, Moscou, etc.... Serez-vous éviter un carnage sans précédent?

Missile Command est un des premiers jeux à avoir utilisé le track-ball lors de sa sortie en 1981. On dirigeait ainsi un viseur à l'écran, grâce à une boule que l'on faisait tourner sur elle-même du bout des doigts. Le but était de tirer des lasers de défense qui se dirigeaient avec un certain temps de latence vers la position qu'occupait le viseur au moment où l'on pressait le bouton fire. L'écran, qui représentait (en vue de profil) votre base et le ciel au-dessus, était alors traversé de lignes symbolisant la trajectoire lente de vos lasers. Ces lignes devaient aller normalement à la rencontre des missiles ennemis, qui pleuvaient sur les immeubles à défendre dans de belles lignes de lumière. Le jeu proposé sur Game Boy est l'exacte conversion de ce jeu, qui fait parti des jeux mythiques d'arcade.

Vous possédez deux tourelles de tir, possédant chacune 15 missiles en réserve.

Vous dirigez le viseur grâce aux curseurs. Vous anticipez sur la trajectoire d'un missile ennemi venant du haut de l'écran et tirez vos missiles d'interception en direction de la position du viseur choisi.



Accolade ne s'est privé d'aucun titre dans sa série: cibles, tout goodies et nous produit une bonne petite version de ce Missile Command qui a créé toute une génération de fans de jeux vidéo. Comment ne pas craquer pour cette cartouche nostalgique quand on a connu ce jeu en arcade et que l'on possède une Game Boy? Je resterai par contre plus sceptique en ce qui concerne la nouvelle génération de joueurs, qui risque de trouver ce jeu désuet et complètement dépassé aujourd'hui. Son concept et ses graphismes sont bien trop simplistes pour les accros des dernières productions hyper châtées sur Game Boy. Mais quelque fois, cela fait du bien de redécouvrir ce qui est à l'origine des concepts ludiques d'aujourd'hui. Une excellente conversion à laquelle il ne manque que le track-ball d'origine.

OLIVIER



Un satellite traverse de temps en temps l'écran; à vous de le détruire, en anticipant sur sa trajectoire, et vous gagnerez un max de points.

EDITEUR : **ACCOLADE**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **16**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **12**
MANIABILITÉ : **14**
SON : **14**

POUR
NOSTALGIQUES
90%
POUR LES AUTRES
62%

GAME BOY

FOOTBALL International



C'est l'engagement (Kick Off) et les deux équipes s'apprentent à se livrer une lutte farouche. Attention néanmoins à ce qu'elle ne le soit pas trop, car l'arbitre programmé dans cette simulation est assez intraitable et les cartons jaunes ou rouges pleuvent bien souvent!

Bon !, la France s'est faite lourder du championnat d'Europe des nations, Papin joue en Italie, j'ai perdu la rencontre que mon équipe de division d'honneur ne devait pas perdre dimanche dernier, tout va bien! Mais comme je suis d'un naturel optimiste et que je n'ai absolument rien à battre du football autrement que sur console, je me suis jeté sur cette nouvelle simulation de foot sur Game Boy. Football International propose de jouer (seul ou à deux) avec huit équipes, parmi lesquelles on trouve la France (Yahhh!), l'Allemagne, l'Angleterre, l'Italie, l'Espagne, le Brésil, le Japon (genre!) et les USA (re-genre!). A un joueur, il est possible de jouer en match simple ou en coupe du monde. A deux, c'est l'empoignade farouche jusqu'à la fin du match. On peut choisir le schéma tactique (la disposition des joueurs sur le terrain) ainsi que la durée d'une partie. L'action se déroule dans la longueur du terrain, en vue de dessus, et un scrolling multidirectionnel dans les huit directions permet de suivre la balle dans tous ses déplacements. Allez les verts!

**IL SUFFIT D'UN OU DEUX EXCITÉS,
OH OUI !**



Je me suis énormément amusé lors du test de ce nouveau foot sur Game Boy. Mon avis est donc

positif pour cette simulation qui a pris le parti de faire coller la balle au pied des joueurs, ce qui n'était pas le cas de Super Kick Off. Moins de simulation donc mais plus de plaisir ludique pour tous les joueurs (et pas seulement une élite). Il est vrai que International Football est plus accessible que Kick Off, sans pour autant perdre sa maniabilité qui est parfaite. Les deux vues du jeu sont un sérieux plus et sont parfaitement gérées par la machine. On est surpris au début, mais on s'habitue très vite. J'ai noté quelques ralentissements et des problèmes de différenciation des joueurs à certains moments. Par exemple, quand votre joueur (noir) prend le ballon, il dégage (blanc-noir) et les joueurs adverses proches (blanc) se confondent avec lui. Ces quelques remarques mises à part, ce jeu est un excellent foot, amusant, prenant et génial en mode deux joueurs.

OLIVER



LES DEUX VUES POSSIBLES



Selon que vous exécutez une passe longue ou courte, l'écran peut prendre deux formes différentes. Il y a la vue rapprochée qui montre l'action de près et la vue large qui fait découvrir un tiers du terrain autour de la balle. Vous pouvez changer la vue quand vous le désirez, en appuyant sur Select. Sinon, c'est la machine qui gère le changement de vue.

EDITEUR : **TONKIN HOUSE**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
EQUIPES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **1**

GRAPHISMES : **12**
ANIMATION : **16**
MANIABILITE : **17**
SON : **14**

87%

GAME GEAR

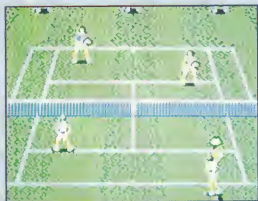
WIMBLEDON

LE CHARME
DU GAZON
BRITISH

Pour ceux (ou celles) qui, comme moi, en ont un peu ras les cacahuètes d'assister passivement à des heures et des heures de tennis à la télé, Sega a pensé à vous ! La version de son nouveau tennis sur Master System arrive en version Game Gear pour la joie des petits et des grands ! Sans rire, ça va être peut-être plus agréable de participer que de passer ses journées devant des matchs qui n'en finissent pas. Ce n'est pas parce que ce jeu s'appelle Wimbledon que vous devrez vous restreindre à jouer sur du gazon, que non ! Vous pourrez jouer sur de la terre battue si cela vous chante et même sur du quick ! Après quelques écrans d'options du style composition du terrain ou création de votre champion, vous aurez droit à une vue 3D isométrique de fond de terrain, comme à la télé ! Le jeu se déroule toujours sous ce même angle, seul contre la machine ou à deux et, pourquoi pas, en double ?

Là, votre joueur vient de se manger une volée de la mort dans les genoux. Il se retourne impuissant et ne peut que se rendre compte du superbe passing de fond de court réussi par son adversaire.

Méfiez-vous, cela peut vous arriver car le jeu est très rapide.



Un superbe service sur du gazon, cela permet de courir au filet pendant que l'adversaire, explosé par la rapidité de votre balle, ne peut que ruser comme il peut. Pendant ce temps, vous êtes placé à la volée pour asséner le coup de grâce !



Enfin, une simulation de tennis sur la portable couleur de Sega (si vous regardez sur

les abns de bus en ce moment, vous êtes sans doute au courant qu'il s'agit d'une console couleur, Mega Super Couleur !), ça fait bien plaisir, d'autant qu'on commençait à s'ennuyer en ce qui concerne les sorties de cartouches Game Gear. Il semblerait qu'une arrivée massive de jeux se prépare pour l'été et la rentrée. En ce qui concerne ce Wimbledon d'actualité, je peux vous dire que vous en aurez pour votre argent. Les défauts dus à la trop grande rapidité qui rendaient la version Master System difficilement "jouable" apparaissent moins ici. Bon ! il faut quand même s'entraîner un chouya car le jeu reste toujours rapide. Après une bonne prise en main, vous retrouverez les sensations d'un match de tennis en simple ou en double, seul ou à deux joueurs. Toutes les options sont présentes et le tournoi vous captivera pendant de longues heures. Une super note donc pour ce tennis maniable, bien que rapide au départ, je le répète.

Il y a, en général, pas mal de mouvement lors des matchs de double ! Ici, les joueurs du côté opposé semblent vouloir exécuter un blocs au filet. Les joueurs en face sont, du coup, complètement à l'eust sur ce coup !



EDITEUR : SEGA
MACHINE : GAME GEAR
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
SON : 15
MANIABILITE : 17

92%

GAME GEAR

SUPER KICK OFF

**KICK OFF, C'EST LE PLUS BEAU
DE TOUS LES KICK OFF!**

On ne compte plus les prestations de cette simulation de football... Il n'y manque rien ou presque, je vous laisse seul juger! Mode de championnat, de coupe, rencontre amicale, choix des maillots, choix de l'arbitre et de la nature du terrain, possibilité de faire varier la puissance du vent, les fautes sont sifflées sur le terrain et les cartons généreusement distribués... Ouf! C'est du plus vrai que nature! Les di-manches sous la pluie et les tibias douloureux en moins! Sur le terrain, poussant la balle vers les filets adverses, il faudra agir en finesse et le jeu s'y prête à merveille! Stratégie et rapidité sont les deux mamelles, non pas

de la France, mais du
joueur de jeux vidéos!

D'une logique implacable, la gestion des joueurs sur le terrain relativement au positionnement de ballon, devrait vous permettre de très vite prendre les commandes en mains. Pardon? Vous ne pouvez pas prendre et les commandes et la Game Gear? Vous avez les mains trop petites? Ah?!



Sachez le tout de suite, si vous êtes du genre à aimer voir distinctement ce qui se passe à l'écran, méliez-

vous de Kick Off sur Game Gear. Le jeu, malgré la taille ridicule des sprites, reste cependant très jouable, mais garder suffisamment d'attention face à des sprites si minuscules est loin d'être évident pour tout le monde. Hormis ce détail, on retrouve, bien sûr, tout ce qui fait le charme et l'intérêt d'un Kick Off, l'exemplaire gestion des règles du football avec un système de jeu allant réalisme et précision. On regrettera peut-être aussi que la maniabilité (ergonomie de la Game Gear oblige) ne soit pas un modèle: du genre, mais bon, on s'y fait, c'est l'essentiel.

TSR



Le temps passe, le temps passe... cinq minutes, c'est parfois court pour pouvoir prendre l'ascendant sur l'adversaire!



Cela aurait aussi bien pu s'appeler combat de pucos devant un but par une nuit sous lune, mais c'est Kick Off sur Game Gear.



ÉDITEUR : **US GOLD**
GENRE : **SIMULATION FOOTBALL**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**

GRAPHISMES : **11**
ANIMATION : **14**
MANIABILITÉ : **13**
SON : **07**

70%

GAME GEAR

Prenez-en de la graine, bande de vacanciers du dimanche! Pendant que vous vous vautre sur une plage, des athlètes suent à grosses gouttes dans des efforts surhumains pour devenir Le champion du monde ou battre un record olympique! Et vous, au lieu au moins d'admirer leurs efforts à la télé, vous allez vous dorer la pilule la tête dans le sable! Le moins que vous puissiez faire est d'emmener votre Game Gear et d'y insérer la cartouche Olympic Gold. Vous aurez ainsi participé à votre manière à cette grande rencontre que sont les Jeux Olympiques. Vous pourrez jouer, tranquillement installé sur votre serviette de plage, aux sept épreuves suivantes: 100m, 110m haies, lancer du marteau, tir à l'arc, saut à la perche, plongeon et 200m nage libre. Il est possible de jouer à quatre (alternativement) et le programme vous oppose aux meilleurs champions selon le niveau de difficulté choisi. Vous pouvez vous entraîner dans toutes les épreuves avant de concourir dans un mini tournoi ou pour les jeux complets. Tout est à base de muscle dans le doigt puisqu'il faudra savoir allier dextérité avec endurance de l'index! La vitesse des coureurs, par exemple, dépend en effet de la fréquence avec laquelle vous tapez les boutons de la Game Gear! Ça promet!

OLYMPIC GOLD



On salut US Gold pour sa trilogie Olympic Gold sur Megadrive, Master System et Game Gear en remer-

çant cet éditeur de ne pas avoir oublié la portable qui se voit ainsi dotée d'une simulation d'athlétisme lui faisant cruellement défaut. Adorant ce genre de jeu (je me rappelle la première version en arcade qui m'a laissé de douloureux souvenirs en ce qui concerne les doigts!), j'ai apprécié les sept épreuves proposées pour leur diversité, leur maniabilité et leur challenge (l'intérêt étant, seul ou à plusieurs, de toujours aller plus loin dans les records). Les musiques, sans être renversantes, sont nombreuses: une pour chaque épreuve, des musiques différentes selon les phases de présentation et les hymnes nationaux (huit pays) s'il vous plaît! L'animation est parfaite, ce qui est un bon point pour le réalisme. Je ne peux malheureusement pas noter en conséquence, car en comparant bien les versions Master System et Game Gear, on ne décèle aucune différence. La présente version n'est qu'un simple et bête transcodage de la version 8 bits, c'est bien dommage: Les sprites ne sont donc pas adaptés au petit écran de la portable. J'en veux pour preuve la bande noire en haut et en bas de l'écran de jeu qui ne prend pas la totalité de l'écran de la Game Gear. Détails, détails! Mais je veille au grain! **Olivier**



Le tir à l'arc se déroule en plusieurs phases: Il faut tendre l'arc, viser et tirer. Vous possédez six flèches et devez toujours jeter un coup d'œil sur vos adversaires car le temps est limité.

Le lancer du marteau est une épreuve qui permet de mesurer précisément la circonférence de votre biceps! Ici, il s'agit de l'entraînement et les deux jauges situées en haut à droite vous aident pour choisir le moment du lâcher.



Si vous ratez une haie en mode olympique, vous êtes foutu pour ce 110 m haies

Le saut à la perche se déroule lui aussi en deux temps. D'abord la course puis le saut qui demande plus de doigté que de force.



EDITEUR : **US GOLD**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7 ÉPREUVES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 à 4**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **18**
MANIABILITÉ : **17**
SON : **17**

85%

LA BOUTIQUE JOY



TEE-SHIRT NOIR

100 % coton
TAILLE UNIQUE
PRIX : 54 FRANCS



SAC A DOS NOIR

Nylon - 2 poches
PRIX : 69 FRANCS



CASQUETTE AMERICAINE NOIRE

Coton
PRIX : 33 FRANCS

Ça y est !!!

JOYSTICK et JOYPAD ont créé pour vous, LA BOUTIQUE JOY.

Retrouvez-nous chaque mois avec de nouveaux produits et à chaque fois de superbes cadeaux !!!!!

Et, pour 3 articles commandés, nous vous offrons un Pin's !!!

BON DE COMMANDE

NOM

PRENOM

ADRESSE

.....

VILLE

CODE POSTAL

PAIEMENT : ☐ CHEQUE
☐ C.C.P.
☐ MANDAT-LETTRE

NOM	PRIX	QUANTITES			TOTAL
T.SHIRT	54 FR	S	P	
SAC A DOS	69 FR	S	P	
CASQUETTE AMERICAINE	33 FR	S	P	
J'ai commandé 3 articles, merci de m'envoyer mon pin's	FRAIS DE PORT				13 FR
	TOTAL COMMANDE				

Préciser S pour commander des articles griffés JOYSTICK et P pour Joypad

Merci d'envoyer votre Bon de Commande et votre règlement à
l'ordre de : SIPRESS 103 Bd Mac Donald 75019 PARIS
**OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES**

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT

AIR, MER, TERRE : IL Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE!



Avec un armement sacré en départ, vous pourrez récupérer des items au cours de votre progression. Il sera alors possible d'utiliser un triple tir, un laser ou M, un missile guidé, un tir quintuple, un laser large, une barrière de feu, etc...

Même si tout le monde désarme les missiles nucléaires en ce moment sur Terre, vous savez

tous qu'il peut arriver un malheur à tout moment. Il suffit de regarder les informations pour se rendre compte que la guerre est quelque chose d'assez inévitable. Alors pour vous entraîner à être un pilote de chasse digne des meilleurs de Top Gun, Sega vient de créer Aerial Assault. Je dis cela car il vaut mieux être pilote de chasse que fantassin dans les guerres à venir! Dans ce shoot-them-up à scrolling horizontal, vous allez pouvoir vous entraîner à tirer des missiles sur des ennemis venant du ciel évidemment mais aussi de la terre et de la mer. Quatre missions vous sont confiées, missions au cours desquelles vous pourrez augmenter votre armement afin de mieux vous débarrasser des boss de fin de niveau. Il est possible de jouer à deux avec un link.

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **SHOOT-THM-UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **2**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **15**
MANIABILITÉ : **14**
SON : **15**
GLOBAL : **45 %**



Il est rare que je pousse des coups de gueule mais avec Aerial Assault, Sega a dépassé les bornes! Pourquoi nous fouger un shoot-them-up aussi minable sur Game Gear alors que cette console manque aussi cruellement de ce genre de jeu? Pourquoi tant de haine? Le vice est poussé jusqu'à nous proposer des décors super jolis et une bonne animation ce qui prouve que les développeurs auraient pu faire beaucoup plus attractif. Mais non! On se retrouve avec peu de bonus de tir, des ennemis faciles à désommer, seulement quatre niveaux et ces terribles sprites à deux francs, tant ils sont gros et simplistes. Soit on a voulu nous faire le coup du jeu humoristique, ou du jeu pour les très jeunes (là, pas de problème), soit on nous prend pour des aveugles! Un seul côté positif: on peut jouer à deux en même temps (avec un link): mince consolation! Un jeu à éviter, une mauvaise blague à un moment où des chefs-d'oeuvres en quantité sont annoncés sur Game Gear. **Olivier**

Alors voilà, c'est l'histoire d'une île complètement délirante et pleine de dangers que vous allez devoir affronter. Vous êtes... un petit morceau de cette île, une sorte de tout petit lopin de terre avec du gazon! Un petit coup de tonus vitaminé au début de la partie (ce qui se traduit par un mini-volcan lâchant des gerbes de feu pendant quelques secondes) et c'est parti pour une folle course de hors-bord à travers les lopins de terre de l'île marécageuse. Vous devez secourir des naufragés en train de se noyer, récupérer des diamants et trouver les boutiques placées ça et là. Le parcours est vu du dessus en scrolling vertical et vous devrez ne peut avancer que si vous tapez frénétiquement sur le bouton A de la Game Gear. Dans les boutiques, vous pourrez tenter un petit Jackpot pour vous renflouer ou acheter des items. Vous recommencerez inlassablement un niveau si vous n'avez pas secouru tous les naufragés.

FANTASTIC navigation

LES FEMMES ET LES ENFANTS D'ABORD!



Comment oser sortir une telle "merde" sur Game Gear? Pourquoi Sega? Pourquoi tant de haine?

Alors que les news arrivent sur la portablie en masse à la rentrée, nous voilà avec une "sous-merde" même pas digne d'être testée. Mais bon, je me dois d'avertir le lecteur qui est aussi un consommateur, quand on débute pointe son nez. Et c'est le cas ici. Un challenge minable: pour des graphismes pour moins de trois francs sous et une animation lente. Quant à la maniabilité, elle est faiblarde et l'on rame à mourir. Pas de doute, évitez ce jeu. **Olivier**

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **SHOOT-THM-UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **2**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : **10**
ANIMATION : **12**
MANIABILITÉ : **8**
SON : **13**
GLOBAL : **35 %**



VENEZ AU PARADIS DE LA CONSOLE

NINTENDO®

NOUVEAU

PLUS DE 300 JEUX
AMÉRICAINS!!!

VIDEO INVASION

LE N°1
DE L'ÉCHANGE SUR
TOUS LES JEUX
NINTENDO®

INCROYABLE!!!

DINGUE!!!

LES JEUX U.S.A.
SUR VOTRE
CONSOLE
(N.E.S.)
ET DÉCOUVREZ

+
DE 200
NOUVEAUTÉS
AMÉRICAINES

ÉCHANGEABLES

A 75 Frs

300 JEUX
POUR CETTE
CONSOLE



VIDEO INVASION

☎ 48.07.16.99

LE
PLUS
GRAND
CHOIX
DE JEUX
D'IMPORT
SUR
GAME BOY



VIDEO INVASION

161
RUE AMELOT - 75011 PARIS
☎ 48.07.16.99
(M) RÉPUBLIQUE

PLACE
RÉPUBLIQUE

BOULEVARD VOLTAIRE

RUE AMELOT

VIDÉO INVASION

LES JEUX
JAPONAIS
ET
AMÉRICAINS
SUR VOTRE
SUPER NINTENDO
FRANÇAISE
C'EST
POSSIBLE!!!

VITE!
ADHÉREZ
À NOTRE CLUB
D'ÉCHANGES!





Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient été testés dans Joylands et Joyland lors de leur sortie en import.



Pour des raisons de jalousie, un démon a transformé le prince et la princesse d'un royaume paisible en raquettes! Pourquoi en raquettes? Allons, arrêtez de me poser des questions idiotes! Je viens de vous dire qu'il s'agissait d'un démon (démon=magie!) mort de jalousie car ne supportant pas que l'on soit heureux! Vous pouvez intervenir dans ce drame car une petite boule d'énergie, bleue, peut venir à bout des démons. Vous prenez le contrôle des deux raquettes que vous pouvez faire coulisser de plusieurs manières. Vous allez pouvoir ainsi contrôler les rebonds de la boule énergétique



sur les parois et les obstacles du royaume à pénétrer. Huit niveaux de paysages chaotiques et gouvernés par les forces du mal, séparent les deux raquettes de la liberté. Ce casse-briques, des plus originaux, vous permet de faire se dé-



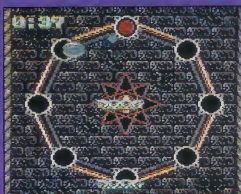
Un boss de fin de niveau qui revêt une apparence bien démoniaque!

A DEUX, C'EST MIEUX !

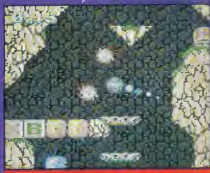
placer la raquette supérieure dans les huit directions et la faire tourner sur elle-même. Il devient alors possible de guider la boule dans ses rebonds. Certains niveaux sont en scrolling horizontal, la plupart en scrolling vertical.



Certains déplacements pour une boule de casse-briques! Un tel déplacement (horizontal) est rendu possible par le fait que la raquette supérieure peut prendre une position verticale (contre une position horizontale habituelle et classique). La boule peut alors être lancée contre les côtés de l'écran.



Essayez de faire entrer la boule dans tous les trous de cette ruée malfélique du fin de niveau! On arrive vite aux fins de niveaux grâce à la mobilité de la deuxième raquette qui fait ainsi avancer la boule plus rapidement, cassant tout sur son passage!



Les huit niveaux du jeu se suivent et ne se ressemblent pas! Parties des galeries souterraines, les raquettes vont passer par des chutes d'eau, un château, une prairie, un volcan, un pays de glace pour finir dans le temple du mal.



Pour un premier casse-briques sur Game Gear, on ne peut nier son originalité! Devilish propose, en effet, de nombreuses nouveautés qui dépassent un max! Les écrans ne sont pas fixes car les murs de briques sont grands de plusieurs dizaines d'écrans. La présence de la deuxième raquette et sa mobilité permettent ce scrolling. Enfin, la présence de nombreux personnages apportent un réel plus au genre vu et revu sur tous les formats, mais cela suffit-il à faire de Devilish un hit? Je ne crois pas. Le jeu est trop facile à terminer et pas assez prenant à la longue. Il semble manquer un je ne sais quoi de ludique, c'est bien dommage! Les animations sont excellentes mais les graphismes pas sensationnels bien qu'originaux. Bref, nous voilà en présence d'un jeu qui aurait pu être fantastique (car novateur) mais qui reste moyen-bon. Essayez avant d'acheter.

OLIVIER

MACHINE: GAME GEAR
EDITEUR: SAGE'S CREATION
NOMBRE DE NIVEAUX: 8
GENRE: CASSE-BRIQUE
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
SON: 14
MANIABILITE: 15

72%

Samus Aran est connu de vous tous puisque vous avez déjà vécu ses aventures sur NES lorsqu'il détruisit la base pirate située sur la planète Zebes. Les pirates avaient, à l'époque, détourné un convoi scientifique transportant un embryon extra-terrestre de Metroid et avaient tenté de multiplier ce metroid sur Zebes. Aujourd'hui, la Fédération Galactique, soucieuse de savoir s'il reste des Metroid dans le cosmos, a envoyé une équipe de chercheurs sur la planète SR 388. C'est sur cette planète qu'on avait initialement découvert l'embryon de Metroid. Le problème est que l'équipe ne répond plus et semble avoir été exterminée par un Metroid profondément caché dans les galeries de la planète. Vous devez retourner au charbon et aller débusquer le Metroid dans son territoire.

METROID

RETURN OF SAMUS

LE DERNIER MÉTROID !



Le gros succès de la NES arrive sur Game Boy avec une nouvelle aventure en prime. Malgré ses allures

quelque peu rébarbatives lors du premier contact, Metroid II se révèle un excellent jeu d'aventure-action sur Game Boy. Les graphismes, sans être déments, proposent une ambiance dans le plus pur style Alien. Les animations sont parfaites et rendent bien le réalisme des mouvements du personnage. Mais c'est surtout l'incroyable espace de jeu et la multitude d'ennemis qui vous captiveront longtemps. Il est possible de sauvegarder sa position à certains endroits. Un jeu d'action pour les fans d'explorations galactiques.

OLIVIER

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : AVENTURE-ACTION
MACHINE : GAME BOY
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 16
SON : 15

82%

MEGA MAN

TOMATE-MAN CONTRE
COMCOMBRE-MAN !



Vous êtes Mega Man, le petit robot éternel sauveur de l'humanité qui fait des ravages sur NES (on en est au quatrième épisode aux Etats-Unis!). Son ennemi de toujours est le Dr Willy, un savant fou créateur de robots destructeurs. Le jeu débute à la fin du premier épisode sur NES alors que le Dr revient avec une nouvelle horde de robots-masters toujours plus fous! Megaman va devoir combattre huit de ces robots terrés chacun au fin fond de niveaux vastes et peuplés de créatures métalliques hostiles. Huit armes spéciales sont à récupérer pour vaincre au final le Dr Willy.



Alors que le troisième volet sur Game Boy des aventures de Megaman est annoncée aux Etats-

Unis, la version française de la première cartouche arrive enfin. On retrouve tous les ingrédients de cette saga démentielle mêlant plates-formes, action et réflexes. Les graphismes sont mignons, l'ambiance métallique bien rendue. Pas de problèmes d'animation, avec un scrolling multidirectionnel parfait. Le jeu est un peu trop difficile malheureusement mais garde ainsi une grande durée de vie. Un jeu qui charme, passionne, stresse pendant des heures !

OLIVIER

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : GAME BOY
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS-PASSWORDS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 17

90%

GAME BOY

**TANK IL Y AURA
DES HOMMES!**

TRAX

Un beau jour d'été, les forces armées d'Akuda envahissent vos terres fertiles et le désastre s'abat sur le petit village. Les campagnards des environs, connus pour leur bonne humeur et leur esprit de chevalerie décidèrent de vous venir en aide. Ils retapèrent avec les moyens du bord un vieux char datant de guerres lointaines et vous nommèrent logiquement pilote de ce char! Unique arme contre un géant, ce petit char rouillé, à la tourelle grinçante et aux jointures abîmées, est le seul espoir pour vous débarrasser de l'écrasante présence des forces d'Akuda. Des hordes de véhicules ennemis vous attaquent et attendez-vous à trouver des mines, missiles guidés et autre chars lourds au détour de chaque bosquet! Heureusement que des items sont placés un peu partout pour vous aider à traverser la campagne occupée jusqu'à Capitol City, la capitale du Royaume d'Akuda que vous devrez détruire.



Voilà un jeu qui sort des sentiers battus du shoot-them-up! L'option qui m'a le plus séduit est celle qui permet de jouer à quatre joueurs sur le même champ de batailles, à condition de jouer avec quatre Game Boy of course! On peut ainsi se fendre la poire à déboucher l'un des trois autres tanks et se tirer dessus dans une rage qui fait pleurer à voir! En ce qui concerne le jeu principal, on ne saute pas en l'air mais on est content quand même. L'originalité est bien là avec un maniement qui sort de l'ordinaire et des situations cocasses avec des ennemis autant loufoques que dangereux. L'animation est bonne (quelques ralentissements) et les graphismes sympas. Un bon jeu qui dépayse.

OLIVIER



EDITEUR : **HALL
LABORATORY**
GENRE : **SHOOT-THM-UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 à 4**
CONTINUS : **INFINIS**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **17**
MANIABILITÉ : **15**
SON : **15**
GLOBAL : **77%**



KID ICARUS

Vous jouez le rôle de Pit, le chef de l'armée Icarus, la garde privée de la déesse Palutena. Palutena règne depuis des lustres du haut de son palais céleste sur le pays des anges. Un rêve prémonitoire d'invasion prochaine du pays par des créatures du mal (les Orcos) étant confirmé par son devin perso, la déesse décide de prévenir avant de guérir comme on dit chez nous! Elle appelle Pit et son armée. Le problème est que cette armée n'a jamais servi puisque le pays des anges est, par essence, un pays de paix et d'harmonie. La seule solution est de former Pit en lui faisant chercher les trois trésors du royaume que la déesse a dissimulés. Tout porteur de ces trois objets sera capable de vaincre n'importe quelle tronche de démon! Mais Pit n'ayant pas assez de pouvoir magique pour les porter, il doit se battre, progresser dans les trois hauts lieux du royaume afin de récupérer ces trois objets magiques.

Il sera alors prêt à combattre les démons, comment prendre la tête d'un testeur qui se fout complètement de cette histoire débiles, une sorte de Dallas antique à deux francs! Allez, dégainez votre arc et foncez dans le tas, sus aux trois trésors magiques!



EDITEUR : **NINTENDO**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUS : **INFINIS**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **16**
MANIABILITÉ : **15**
SON : **16**
GLOBAL : **80%**



Je ne me roule pas par terre de bonheur en jouant à Kid Icarus mais ne peux m'empêcher de me féliciter du nombre incroyable d'items, de salles, de secrets et d'ennemis à découvrir. On se retrouve avec un jeu très porté sur l'action mais comportant aussi une bonne part d'aventure avec toutes les salles à découvrir. L'action est malheureusement répétitive et ce ne sont certainement pas les graphismes qui rattraperont cette carence.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Adressez vos bons de commande à

BASE 4 TOULOUSE

35, rue du Taur

31000 TOULOUSE

TEL : 62.27.04.40

VOUS TOULOUSE UNiquement
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/09/92
SAUF ERREUR DE TYPOGRAPHIE
ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



SEGA Nintendo

BASE

NEC

nos promos **NEC** continuent
VITE TELEPHONEZ NOUS

TITRES à 99 Frs

BLODIA / DORAMON / DROP ROCK
/ HATRIS / LODE RUNNER / FINAL
SOLDIER / PAC LAND / VEIGUES /
WHARE HOUSE GUY / KICK BALL

Nintendo NES

ADAMS FAMILY	495
CASTELVANIA 3	335
CHIP&DALE rescue rangers	445
EMPIRE STRIKE BACK	495
F15 CITY FIGHTER	335
FRANKENSTEIN	495
IRAKI WARRIOR III	445
Little NEMO dream master	365
MEGA MAN III	495
MEGA MAN IV	495

SUPER GAME KEY
adaptateur pour jouer
sur super NINTENDO
comme un VIDEO-KID
299 Frs*

Nintendo SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II	799
SUPER E.D.F	599
LEMMINGS	699
CASTELVANIA	599
SUPER Adventure Island	699
SMASH TV	499
SUPER CUP SOCCER	699
F1 GRAND PRIX	699
SOUL BLADER	699
MAGIC SWORD	699

CARTOUCHES à 199 Frs

ALLEN STORM/MERCS/FLICKY/JOE MONTANA FOOTBALL

CARTOUCHES à 299 Frs

BONANZA BROTHERS/BUCK ROGERS/MICKEY MOUSE/
MOONWALKER/SHADOW OF THE BEAST/SPIDERMAN/JAM &
EARL / WORLD CUP ITALIA

CARTOUCHES à 399 Frs

FANTAZIA/QUACKSHOT(J)/SONIC/STREET OF RAGE/ALISIA
DRAGON/DESERT STRIKE/JORDAN VS BIRD / KID CHAMELEON
SPLATER HOUSE 499, GRAND SLAM 499, SHUCK ROCK 449,
BULL VS CELTICS 449, OLYMPIC GOLD 449, SENNA GP 499

MEGA CD (MEGADRIE)

Avec 1 CD 1990 Frs

SEGA MEGADRIE

AMIGA 600
avec SUPER WORD
Rtype II, Champion ship Golf, Shanghai
2990 Frs*
AMIGA 600
disque dur 20 Mo
avec INFO FILE, Fusion Paint, Fighter
Bomber, Shanghai, Kick off II, Cadaver, Spindisy
4290 Frs*
Option Moniteur 1083 \$ 1990 Frs
en configuration 1500 Frs*

Nintendo NES

GAME KEY
adaptateur pour jouer
comme un VIDEO-KID
199 Frs

Offre de LANCEMENT
GAME KEY & TOKI
549 Frs !!!!

PROMO

NEC SUPER GRAPHX joystick+manette ULTIMATE+1941
LYNX II + pare soleil + Bill & Ted's
MASTER SYSTEM+ALEX KIDD+ SHINOBI
CTM 644 Moniteur Couleur+HP stéréo+Cable péritel
BATTERY PACK UNIVERSEL pour toutes consoles portables
CABLE CPC pour Moniteur CTM 644 AMSTRAD
ACTION REPLAY cartouche code pour MEGA DRIVE

1299 Frs
990 Frs
549 Frs
1199 Frs
399 Frs
199 Frs
549 Frs

Nintendo GAME BOY
HYPER BOY pour ta GAME BOY **399 Frs**

BON DE COMMANDE

NOM : _____ Pr : _____
Adresse : _____
CP : _____ VILLE : _____
TEL : _____

CAMION BASE 4

sur le parking de BUT

tous les mercredis à **DAX**

tous les samedis à **MONT DE MARSAN**

sur le parking d' **HYPER CHAMPION**

tous les mardis & vendredis

à **St VINCENT** de Tyrosse

et Fientot à **AUCH** et **AGEN**



DESIGNATION	PRIX
* COLISSIMO 48H	+ 50.00 Frs
* CHRONOPOST LEGER 24H	+ 100.00 Frs
* CHRONOPOST LOURD 24H	+ 200.00 Frs

TOTAL

CHEQUE
MANDAT

Signature
des parents:

BASE 4 ANGLET
43 av J.L.LAPORTE 64600 ANGLET
BASE 4 BAYONNE
Gal Marchande BAB 2 64100 BAYONNE
BASE 4 PAU
11 rue Samonetz 64000 PAU
BASE 4 TARBES
57 Bd Lacassade 65000 TARBES

TEL 59 52 47 51
TEL 59 52 92 83
TEL 59 83 78 78
TEL 62 51 36 13

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Invitez de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Alorsssss! toujours en quête d'astuces en tous genres pour pouvoir finir ce jeu d'enfer qui vous prend la tête depuis quelques jours, voire quelques mois, ce qui vous permettra de partir en vacances l'esprit libre car vous aurez vaincu tous les sbires du maître des ténèbres, délivré une charmante princesse (que vous pourrez d'ailleurs inviter à passer des moments agréables sur une plage de sable fin au bord d'une eau bleu azur "on peut rêver quoi!")

Donc, sur ce : passez de bonnes vacances et n'oubliez pas de m'envoyer une jolie carte postale avec, d'un côté une astuce et de l'autre un petit bonjour!!!

ciao... STEF

super famicom

STREET FIGHTER II

Il existe un mode VERSUS (ce mode vous permet de jouer à deux joueurs avec le même personnage!) , il suffit de faire très vite. Pendant le sigle capcom : bas, R, haut, L, Y, B, X, et A. Bonne castagne!



super famicom

A la fin du jeu, lorsque le nom des programmeurs défile, appuyez sur le bouton L, une surprise vous attend. Un autre truc : lors du premier boss, battez le avec le laser ou les missiles, sans tirer une seule bombe, votre score augmentera d'une manière très spectaculaire.

SUPER ALESTE

nes

BOULDER DASH

Ces codes vous permettent d'accéder aux différents niveaux:

NIVEAU 2: ICE WORLD = 635870
N 3: SAND WORLD = 840137
N 4: OCEAN WORLD = 840967
N 5: RELIC WORLD = 225378
N 6: VOLCANO WORLD = 752053



game boy

THE HUNT FOR RED OCTOBER

25 vies supplémentaires, ça vous dit! Il suffit simplement de faire pendant la carte, A et B en même temps, puis SELECT et voilà!

nes

LOW G MAN

Pour accéder au sound select, entrez simplement le code: SONG C'est tout!

megadrive

RINGSIDE ANGEL

Au début, dans le choix des catcheuses, prenez la vedette CUTY SUZUKY.

Lors du combat, lorsque votre adversaire est à terre, allez vous mettre à ses pieds et appuyez sur le bouton C.

Recommencez jusqu'à ce que votre énergie clignote, puis prenez votre adversaire à deux bras et appuyez sur le bouton C, selon la position pressez haut ou bas, ainsi vous ferez la prise magique et votre adversaire ne pourra plus bouger.

megadrive

DESERT STRIKE

Deux vies supplémentaires ajoutées aux trois vies de départ, ça vous dit ! Alors, entrez le code TQQLOM et le tour est joué.

nec

GRADIUS

Pour passer en mode stéréo, quand le sigle konami sur fond blanc est totalement apparu, appuyez sur le bouton 1.



nec

DRAGON SABER



A la présentation du jeu, faites 30 resets, et vous verrez l'écran de jeu rétrécir comme sur la borne d'arcade originale.

-DOCTEUR GREG-

megadrive

GAIARES

Pour accéder au tableau des options, il faut appuyer, à la page de présentation, les boutons A, B, C et START simultanément jusqu'à qu'il n'y ait plus de son. Ce tableau sera en Japonais. Pour le mettre en anglais, il faut aller à l'avant-dernière ligne, aller à droite une fois pour changer le mot puis aller

à la dernière ligne et appuyer sur le bouton. Il faut ensuite, à la page de présentation (au sigle SEGA de préférence) appuyer encore sur les boutons A,B,C et START simultanément jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de son. Cette fois, le tableau sera en anglais et la page de présentation aussi.



master system

RAMPAGE

Après de longs et épuisants combats, vous avez perdu vos trois vies, (ce qui est plutôt embêtant) mettez directement le joystick en bas à droite en appuyant sur le bouton 2. Vous récupérerez ainsi vos trois vies. Cela n'est possible que quatre fois (c'est déjà pas mal).

master system

PUNCH-OUT

Pour battre Don Flamenco, il suffit d'esquiver son premier coup et de continuer à le frapper dans la tête avec des successions de droite/gauche. Il tombera à terre; dès qu'il se relèvera, tapez-le dans le ventre jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie; il sera KO.

ASTUCES

Who framed ROGER RABBIT

game boy

Voici des codes

pour Who Framed Roger Rabbit.

Niveau 2 "Stupid" : DLT3QYBY
Niveau 3 "Greasy" : GPLDMSRC
Niveau 4 "Psycho" : MMCFGWXJ
Niveau 5 "Smarty" : BGQTVKJP
Niveau 6 "Judge Doom" : RTJBWN43

Scène 1 :

Répondez au téléphone. Sortez de la pièce. Allez à droite. Montez la première allée. Entrez par la porte. Parlez à Marvin. Sortez de la pièce. Redescendez l'allée puis descendez l'autre. Allez à droite. Évitez la belette. Allez à gauche. Descendez l'allée. Allez à droite jusqu'au tableau où deux portes sont ouvertes. Entrez par la première porte en partant de la gauche. Montez l'escalier. Prenez le mot de passe. Sortez de l'immeuble. Montez l'allée la plus à droite. Allez vers la droite et montez la petite allée tout à gauche dans ce tableau. Placez vous devant la porte. Donnez le mot de passe.

Scène 2 :

Entrez chez Valiant (S'il vous manque de l'énergie, entrez par la petite porte avant l'escalier). Discutez avec Valiant. Cachez vous dans l'armoire. Sortez de l'armoire. Re-discutez avec Valiant pour avoir le poing. Sortez de l'office de Valiant. Allez à droite. Descendez l'allée. Entrez dans la "Bakery" (elle se situe à gauche). Parlez avec le boulanger. Sortez de la "Bakery". Allez à gauche. Récupérez le pain. Allez devant la "Bakery" et utilisez le pain. Retournez chez Valiant. Sortez-le de la glue en le poussant. Discutez avec lui. sortez de son office. Allez à gauche. Entrez dans l'immeuble. Utilisez le poing. Allez à droite. Assommez la belette. Montez. Allez à droite. Descendez. Assommez l'autre belette. Dirigez vous vers la carotte. Prenez là. Entrez par la porte. Allez à droite. Assommez la belette. Prenez la glue. Ressortez de l'immeuble. Retournez chez Valiant. Re-discutez avec lui. Cachez vous dans le coin en haut à droite du tableau. Patientez en attendant que "Stupid" marche dans la glue. Discutez avec lui.

Scène 3 :

Entrez chez Valiant. Discutez avec lui deux fois afin d'obtenir le ticket pour le "Streetcar". Allez à gauche. Montez l'allée. Montez l'autre allée. Allez à gauche. Entrez dans la "Factory". Assommez les belettes. Allez à droite. Assommez les autres belettes. Continuez votre route vers la droite. Entrez par la porte se situant en haut à gauche. Discutez avec l'homme pour obtenir un pistolet. Faites le chemin en sens inverse pour sortir. Allez à droite. Descendez l'allée. Descendez l'autre allée. Allez encore à droite. Descendez l'allée. Descendez l'autre allée. Placez vous en bas de l'écran. Allez à droite jusqu'au "Streetcar" (il ressemble à un tramway). Montez dedans. Allez à droite. Montez l'allée. Allez à gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez à droite. Sortez par l'autre porte. Descendez contre le mur. Allez à droite. Montez. Entrez dans le grand immeuble. Montez d'un étage. Placez vous contre une rangée de tiroirs. Appuyez sur "A" jusqu'à ce que vous obteniez neuf balles. Montez

d'un étage. Montez d'un autre étage. Montez jusqu'au toit. Tirez dans les ballons qui soutiennent "Greasy" avec les balles. Quand il est tombé, redescendez en bas de l'immeuble. Discutez avec "Greasy". Il vous donne les "Speedy Shoes".

Scène 4 :

Entrez dans le "T. Club". Discutez avec tout le monde. Ressortez. Allez vers la gauche. Descendez l'allée. Continuez à gauche. Entrez dans le "Streetcar". Retournez chez Valiant par le chemin précédemment cité. Entrez dans son office. Discutez avec "Baby Herman". Sortez. Retournez prendre le "Streetcar". Allez à droite. Montez l'allée. Allez vers la gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez vers la droite. Ressortez par l'autre porte. Continuez à droite. Montez. Allez à gauche. Montez. Discutez avec "Benny" (c'est la voiture). Placez vous près de la chaîne. Utilisez la hache. Re-discutez avec "Benny". Utilisez le sifflet. Allez à l'office (bouton "A"). Avant d'arriver à destination, vous devrez assommer une belette en voiture. Discutez avec Valiant. Assommez une



autre belette en voiture. C'est "Psycho". Il vous donne le "Harbor Pass".

Scène 5 :

Allez à gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez à droite. Ressortez par l'autre porte. Continuez vers la droite. Montez dans le grand immeuble pour récupérer neuf balles. Ressortez de l'immeuble. Passez la barrière à droite. Allez à droite. Assommez la belette. Continuez vers la droite. Assommez les autres belettes. Continuez vers la droite jusqu'à une bordure d'eau. Montez. Entrez dans le hangar "A6". Allez vers la droite. Assommez les belettes. Montez. Entrez par la porte. Assommez "Smarty".

Scène 6 :

Si vous n'avez plus de munitions, allez en rechercher. Revenez devant le hangar "A6". Descendez. Allez à droite. Assommez les belettes. Continuez à droite. Assommez les belettes. Montez encore. Utilisez les "Speedy Shoes". Faites semblant d'aller en direction du gorille. Passez derrière le tonneau.

Descendez dans l'allée. Recommencez. Passez derrière le gorille. Faites pareil avec l'autre gorille mais descendez seulement dans l'allée. Descendez l'autre allée. Assommez les belettes. Montez l'autre allée.

Courrez vers la droite. Entrez dans la maison. Discutez avec Valiant. Assommez la belette aux commandes de la machine. Allez à droite. Prenez la deuxième porte en partant de la gauche. Prenez la première porte en partant de la gauche. Prenez le deuxième escalier en partant de la gauche. Assommez les belettes. Prenez l'autre escalier. Assommez les autres belettes. Prenez l'escalier. Discutez avec le "Judge Doom". Assommez les belettes. Entrez par la porte. Re-discutez avec le "Judge Doom". Longez les murs et passez la porte. Tuez le "Judge Doom".

Quand vous aurez réussi tout cela, vous aurez droit à une superbe séquence de fin animée.

(WEINZOEPPLEN Airy)

game boy WWF SUPER STARS

Voici une description des différentes prises :

- les prises dites "normales" (coups de pieds et de poings, plongés : très facile à effectuer).

- les prises dites "spéciales" :

- Avec Select, envoyez votre

adversaire hors du ring

- Appuyez 2 fois vers l'avant très rapidement, votre bonhomme court et rebondit sur les cordes.

- Appuyez sur A ou sur B pour faire un coup de pied sauté ou un étranglement

- Dans le coin du ring, allez deux fois vers le haut, vous grimpez sur les cordes, sautez pour vous élancer sur votre adversaire.

- Quand vous tenez votre adversaire par le collet, appuyez sur A et sur B, soit pour le propulser en avant, soit pour lui donner des coups de coudes.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte
qui vous sera donnée **GRATUITEMENT** avec votre prochain achat*



MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été !



BIENTOT SUR UNE PLAGE PRES DE CHEZ VOUS.

Plus de 25 tonnes et 380 chevaux de pur Super Nintendo. C'est le camion du Super Tour 92.

Et il est plein à craquer des toutes dernières consoles Super Nintendo et de Game Boy pour tester votre adresse cet été.

A chaque étape, Nintendo organise une com-

pétition Super Nintendo pour trouver le meilleur joueur.

Alors, ouvrez l'œil pour nous voir arriver sur votre plage. Et tapez le 3615 Nintendo ou écoutez la station locale NRJ pour avoir plus de détails.

Parce que là où le camion s'arrête, la fête commence.

Juillet: **Nice** 06/07; **Villefranche** 08/09; **Menton** 10/11; **Mandelieu** 12/13/14; **Sète** 16/17; **Canet-Plage** 18/19; **La Grande Motte** 20/21; **Palavas** 22/23; **Le Tréport** 27/28; **Fort-Mahon** 29/30; **Dieppe** 31.

Août: **Dieppe** 01; **Cabourg** 02/03; **Biscarosse** 06/07; **Cap-Ferret** 08/09; **Andernos** 10/11/12; **Anglet** 15; **Arcachon** 17/18; **Lacanau** 19/20; **Saint-Brévin-Les-Pins** 22/23; **Brest** 25/26.



ASTUCES

megadrive

WONDERBOY V



Suite du mois précédent.

Le monde de glace :
Au château, descendez (un seul passage descend). Au bout, vous pourrez maintenant accéder au monde de glace. Traversez le tableau et vous arriverez à un village. Vous y trouverez le troisième compagnon : la sorcière. Continuez, vous trouverez le château de glace. Dans ce château, il faut trouver — à part les coffres habituels contenant un cœur — deux coffres qui contiennent deux pierres précieuses. Montez le plus haut possible et mettez les pierres à une place qui leur est destinée. Une porte apparaîtra alors au centre. Tuez le chef qui vous donnera un objet.

Retour au monde du feu :
Maintenant, toutes les boutiques sont ouvertes, retournez parler au dragon. Il vous donnera votre quatrième compagnon : le bébé dragon. A droite du village, allez dans la maison où, dans la deuxième porte, se trouve un appareil qui vous diminuera. Continuez à droite, entrez par la porte. Au bout, il y a un démon.

Pendant que vous êtes petit :
Dans la pyramide, se trouve un passage où seul le petit homme peut passer. Il y a un tas de coffres, un cœur est caché dans le mur de gauche du corridor où sont toutes les portes. Dans un autre passage, au temple aztèque, vous trouverez un coffre (un cœur).

Le dernier monde :
Maintenant que vous avez les quatre objets inutilisables, allez en haut de la grande tour et

interrogez la princesse, elle vous donnera l'épée légendaire, prenez-la et placez-vous sous la cloche. Là, se trouve un téléporteur pour le dernier monde.

Le labyrinthe :

Voici les indications à suivre et les directions à prendre pour arriver à la fin du labyrinthe.

- 1/ en bas.
- 2/ à droite.
- 3/ en haut (chaîne).
- 4/ à droite.
- 5/ en haut (chaîne).
- 6/ à gauche.
- 7/ en haut (chaîne).
- 8/ à droite.
- 9/ ne pas tomber dans le trou.
- 10/ en haut (chaîne).

Sortez du château. Ne prenez pas le chariot et avancez normalement. Prenez les bottes légendaires. Tombez à l'intérieur du trou puis remontez à la corde; cette fois, restez sur le chariot. Au bout, sautez sur la plateforme.

- 11/ en haut (chaîne).
- Entrez dans le château.
- 12/ en bas.

Prenez le coffre et équipez-vous avec l'armure légendaire. Prenez la porte qui vous fait remonter.

13/ Prenez la porte. Surtout ne pas aller à "Exit" mais reprenez la même porte qui vous ramène plus haut.

14/ en haut (chaîne).

15/ à droite.

16/ Prenez le premier ascenseur (corde montante), il y a là, le bouclier légendaire.

17/ Prenez le second ascenseur et prenez la porte.

18/ Prenez la porte juste à côté.

19/ Montez à la chaîne. Tuez les deux démons.

20/ Montez à l'autre chaîne. Tuez le dragon en tirant accroupi.

21/ Prenez la porte qui apparaît.

22/ Ne tombez pas des plateformes mobiles sinon il vous faudra combattre le dragon.

23/ Tuez le démon et prenez la porte.

24/ Le champ magnétique a disparu et un chemin est apparu à gauche de la cloche.

Le monde du futur :

Montez dans le vaisseau spatial et vous serez prêt à arriver sur une nouvelle planète. Allez en bas à gauche. Derrière la porte, il y a le chef du monde aztèque (les statues). Prenez la première échelle vers le haut. Allez à gauche. Derrière la porte, il y a le chef du monde des champignons (le gros champignon). Prenez la troisième échelle vers le haut.

Allez à droite. Derrière la porte, il y a le démon du monde de glace (l'oiseau). Prenez la deuxième échelle vers le bas. Allez à droite. Derrière la porte, se trouve le démon du monde de feu (le dragon).

Le bouclier peut parer les flammes qu'il crache. Maintenant, vous pourrez monter la deuxième échelle vers le haut. Prenez la porte. Le chef n'est pas dur mais il vaut mieux avoir sa super potion (que l'on peut acheter au monde du feu pour cinq mille pièces d'or) et une "Revital Potion" (que l'on achète au monde du feu pour trois mille pièces d'or). Dès qu'il sera mort, vous pourrez enfin voir la fin de ce grand jeu.

Et pour terminer, quelques conseils bien utiles :

Il est parfois nécessaire, après avoir tué un chef ou trouvé un objet nouveau, de ré-interroger ou de revenir à certains magasins qui sont fermés, car ils peuvent déclencher une nouvelle phase du jeu, ouvrir un nouveau monde, ouvrir des magasins qui étaient fermés, etc...

- Dans le monde de feu, allez au maximum vers la gauche jusqu'à la falaise qui retombe dans le désert égyptien. Laissez-vous tomber en suivant la falaise, tout en vous plaquant contre elle et en tenant la manette vers la droite. Vous découvrirez deux coffres cachés.

- N'oubliez pas la magie du "Return", au fond de l'océan, dans le monde où se trouve Neptune.

- Certains leviers entraînent la transformation de pierres normales en pierres destructibles.

- Visitez à fond chaque monde, pour être sûr de ne pas oublier un cœur ou un objet important.

(DANGLA Fabrice)



nec cd-rom

DOWNLOAD 2

Pour choisir le nombre de vies, le tableau de départ, le nombre de continue, le niveau de difficulté du jeu, pour écouter les sons et les musiques et regarder les dessins animés, appuyez sur Select, sur 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2 puis sur Select, le tout lorsque vous êtes devant la page de présentation.

Autre astuce, après avoir fait la manipulation précédente, choisissez la démo 9, puis, quand NEC AVENUE SOFIX s'affiche à l'écran, appuyez sur haut, sur Select, sur 2, puis sur Run sans le relâcher. Vous vous retrouverez au début du jeu, mais tous les graphismes de vos ennemis seront modifiés, parodiés.

(Greg)



megadrive

INSECTOR X

Quand vous êtes mort et que l'on vous demande si vous voulez continuer, allez en haut à gauche et sans relâcher, appuyez sur C, et vous verrez ainsi vos crédits augmenter.

nec

WONDER BOY

Pour faire le Continue infini, faire Haut + Run, quand vous mourez. Puis à la page de présentation, refaire Haut+ Run. Rester appuyé sur Haut et faire Run.



5% de
réduction sur
vos achats
avec la
Mégacarte
qui vous sera
donnée GRATUITEMENT avec votre
prochain achat*



MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !**

ASTUCES

game gear

ALESTE

Pendant l'intro, au moment où l'on voit la tête de la fille en gros plan, appuyez sur 1 et 2, et sans relâcher, appuyez sur start et vous aurez un sound test.



super famicom

ADDAMS FAMILY

Entrez le code 11111, vous commencerez le jeu dans le hall de la maison (juste à l'entrée), votre compteur de vie sera alors à zéro, dont panic, car la prochaine fois que vous mourrez, vous vous retrouverez avec 99 vies! super non.

megadrive

BAD OMEN

Au titre, appuyez sur start, puis au menu d'option, appuyez sur gauche+A et C. Puis sélectionnez le jeu que vous desirez et vous aurez 99 balles.

megadrive

BUSTER DOUGLAS BOXING

Pour avoir des continues infinies, pointez la manette vers le haut et appuyez sur Start pendant que "Game Over" est à l'écran.

megadrive

CRACK DOWN

Pour passer sans encombres les arcs électriques, il suffit d'utiliser une super-bombe. En effet, celle-ci vous rendra invincible pendant quelques secondes qui vous permettront de passer les arcs sans vous faire tuer.



nec

GENJI'S JOURNEY

Si vous voulez accéder à un stage secret, à la page de présentation, il devrez appuyer simultanément sur les boutons 1, 2 et select.

megadrive

ALISIA DRAGON

Lorsque le logo "Game arts" apparaît, appuyez sur le bouton A. Puis, lorsque "Game arts" a disparu, appuyez encore sur A, puis appuyez sur B lorsque "Gainax" apparaît. Appuyez une 2ème fois sur B, et appuyez sur C lorsque "mecano associates" s'affiche. Puis appuyez sur start et jouez. Pendant le jeu, voici ce que vous pourrez faire avec:

LA 2EME MANETTE: A=pause, B=déconnection du A, C=stage select actionné stage select (une fois actionné par la 2e manette): 2e stage: B, 3e: B+C, 4e: A, 5e: A+C, 6e: A+B, 7e: A+B+C, 8e: start.

LA 1ERE MANETTE: après la pause de la 2e manette (bouton C)

HAUT: Alisia regagne ses points de vie;
GAUCHE: monte Alisia d'un niveau d'expérience; DROITE: monte le monstre sélectionné d'un niveau.



nes

CAPTAIN PLANET

Encore quelques codes pour visiter quelques niveaux:

niveau 1-2: 7635754 - niveau 2-1: 955783

niveau 2-2: 637511 - niveau 3-1: 148574

master system

ZILLION II

Il existe un mode continue. Pour le faire, quand vous avez perdu toutes vos vies, mettez la flèche du joystick vers le haut et appuyez sur le bouton 1. Vous ne pourrez faire cette opération que trois fois seulement.

megadrive

SHADOW DANCER

A l'apparition du titre, faites A, B, C, et start simultanément et vous accéderez au tableau d'options.

game boy

FORTIFIED ZONE

Encore une série de codes pour choisir ses niveaux. Quel pied!

Niveau 1: 1111 - Niveau 2: 3375

Niveau 3: 1681 - Niveau 4: 1122

Et voilà!

megadrive

SOL FENCE

Une fois le dessin animé achevé, à la page de présentation, tapez A, B, C, B, C, B, A, et sans relâcher A, appuyez sur start et vous pourrez choisir votre stage et votre mode. Voici à quoi ils correspondent:

- Mode easy
- = easy
- Mode MY99
- = 99 vies
- Mode Muteki
- = invulnérabilité.

PROFESSEUR
GREG

nes

RAINBOW ISLAND

Pendant la page d'intro, quand la phrase "PRESS START" flashe, appuyez sur GAUCHE, B, DROITE, HAUT, BAS, GAUCHE, B, DROITE, B.

Vous pourrez ainsi sélectionner un niveau pour vous entraîner. Bande de veinards!

Pour son service
d'assistance
aux utilisateurs,

LUDI MEDIA
recherche un(e)

JH/JF, 25 ans maxi,
passionné(e) de jeux

vidéo sur consoles
NINTENDO®, dynamique et disponible

à plein temps.

La connaissance
de l'anglais est
souhaitée.

Envoyer CV et
photo à :

LUDI MEDIA

58, rue des Camélias

B.P. 20

94140 ALFORTVILLE



ASTUCES

super famicom

RUSHING BEAT

Faites un haut score et entrez le nom suivant "CHRCONF"; vous aurez alors la possibilité de renommer tous les personnages du jeu (personnellement, je prends un malin plaisir à l'acter "O.Prezeau")



megadrive

DARIUS II

Il existe un mode spécial dans Darius II. Ce mode va vous permettre de parcourir les différents tableaux en ne rencontrant que les monstres de demi et de fin de tableaux. Mais cela les rend beaucoup plus difficiles à tuer; de plus, vous n'aurez plus la possibilité de choisir les tableaux du jeu. Pour obtenir ce mode, appuyez sur C douze fois durant la page de présentation. Apparaîtront alors les mots "Special Mode". Faites Start et commencez la partie.

megadrive

GRANADA

Quand vous aurez fini le jeu et que la page graphique présentera un homme marchant à l'opposé d'un champignon atomique, à cet instant, appuyez sur A sans relâcher et vous verrez le héros de ce jeu dans une sale posture. Au tableau d'options, appuyez 10 fois sur C et vous pourrez sélectionner le mode super easy.

nes

CAPTAIN SKYHAWK

Faites BAS et SELECT, en cours de niveau 3, le jeu fonctionnera alors au ralenti!

Faites HAUT et SELECT, le jeu reprendra sa vitesse normale.



game gear

PSYCHO WORLD

Au titre, allez en haut à droite et sans relâcher, faites 1,2,et start afin de choisir un stage.



game boy

BERT

Pour voir un petit film avec le personnage principal, il suffit de faire pendant l'écran titre: DROITE, HAUT, B, A, BAS, HAUT, B, BAS, HAUT et B. C'est tout!



megadrive

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

Voici un code qui vous permet d'arriver en quart de finale: CBKJSM3V
Un autre pour la demi-finale: CB9MKSBY
Et la finale!: CC1RCWK1

super famicom

BATTLE BLAZE

Au titre, appuyez sur R, puis Haut+X, droite+A, bas+B gauche+Y, et vous arriverez en "extra play mode" pour choisir qui combat où et quand. Sinon, au menu d'option normal, appuyez sur R, haut+X droite+Y, bas+B, droite+A, et vous aurez la possibilité de choisir les crédits infinis.

GAME GEAR à 1290 F

GAME GEAR
+ Columns
+ Sonic

GAME GEAR
+ Columns
+ Master Gear
+ Loupe

Super Kick Off 2295f
Aerial Assault 2295f
Hobby Wars 2295f
Buster Ball 245f

Columns 245f
Frey Heavy Weight 245f
Champ

Fantasio Navigation 245f
Olympic Gold 245f
Ryu Kyu 245f

GAME GEAR
+ Columns
+ Sonic
+ Master Gear
+ Loupe
1490 F

Strategy "G" 245f
Super Monaco GP 2 245f
Donald Duck 245f

Battery Pack pour Game Gear 349 fts (chargeur + Alimentation)



Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 Paris.
Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26
Ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 19h00 sans interruption. Métro Crimée.

PACK MEGADRIVE WALT DISNEY

MEGADRIVE Jap.
+ Mickey Mouse
+ Rastakot (Donat)

1290 F

SD Valls 269 F
Double Dragon II 319 F
Runark 269 F
Thunder 275 F
Pro wrestling 275 F

Turbo Out Run 229 F
Slime World 269 F
F1 Hero MD 349 F
Galaxy Force 2 349 F
Beast Warriors 299 F

**PROMO
D'ETE !**

Battle Marks 429 F
Double Butters 429 F
Dahna 429 F
F1 Grand Prix 449 F
Fire Mustang 429 F
Golden Axe II 429 F
Grand Slam 429 F

Kabali Soldier 429 F
Magical Boy 199 F
Magical Girl 349 F
Olympic Gold 499 F
Out Run 429 F
Quest Shot (Donat) 429 F
Rant & Hero 199 F
Steel Empire 429 F

Thunder Fox 349 F
Valls 449 F
Vale 399 F
Want Walk World 399 F
Where In Time... 449 F
Wonder Boy 5 449 F
Y's 3 449 F
Male quest bien d'autre store. renez-vous.

MEGA NEWS

David Robinson 449f
Basket Ball 449f
Chelnov 429f
Thunder 449f
Force IV 449f
Spotler 449f
House 2 449f
Side Pocket 449f
Tazmania 449f
Cadash 429f
Knusky's Fun 449f
House 449f
Arch Rival 449f
Twinkle Tail 429f

Grey Lancer 429f
Pat Robinson 449f
European Cup Soccer 480f
Chuck Rock 480f
Super Monaco GP 2 449f
King Salmon 449f
Lemmings 449f
Smash TV 449f
Terminator 449f
USA Basketball 449f
Navigation 399f

DU NOUVEAU POUR AMSTRAD !

Des MINI ENCENTES ACTIVES*
pour adaptateur AMSTRAD
299 Frs LA PAIRE

249 Frs L'ADAPTEUR POUR AMSTRAD*
499 Frs L'ADAPTEUR AMSTRAD* + LA PAIRE DECENTES

*Ne fonctionne pas sur 625k.

CORE GRAFX

Soldier Blade
Labyrinth Island Special
Zero Wings
Panzer Kick Boxing
Ravena 1,2,3
Space Fantasy Zone

CD Rom 399
Super CD Rom 449
Super CD Rom 449
Super CD Rom 449

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad et Atari sont des marques déposées. Tous les personnages sont des marques déposées. Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad et Atari sont des marques déposées. Tous les personnages sont des marques déposées. Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad et Atari sont des marques déposées. Tous les personnages sont des marques déposées.

BOÎTE DE COMMANDE À DÉCOUPER PLUS À RETOURNER À "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____
Téléphone _____ Date _____

C.S. n° _____ Date d'ex _____

Je joins à ma commande : ☐ un chèque, ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre Remboursement à ma commande.
Je possède un(e) : ☐ Megadrive, ☐ Master system, ☐ I ou II, ☐ Game gear, ☐ Nec, ☐ Game boy, ☐ Super famicom, ☐ Neo geo, ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :

Cré	Désignation	Prix
Pensez à commander par téléphone		

Participation au frais de port et d'emballage 30 F

MONTANT TOTAL :

Taille réelle 21 cm, Joypad

Taille réelle 30 cm, Console Plus

P E T I T E S

AUTRES

Vente

Département 64
Vds. moniteur couleur avec écran 35 cm + 1 jeu MD Fra (The Immortal) : 1100 Frs port compris. Téléphoneur au (16) 59 84 29 71.

NEC

Achat

Département 1
Cherche doubleur ou quatuoruplex + 1 ou plusieurs manettes. Faire offre à Manu, le soir, au (16) 50 40 46 49

Département 38
Ach. Valls 4 sur CD 350 Frs. Vds. Pumping World sur CD 300 Frs ou l'échange contre R Type CD. Contacter Régis, au (16) 74 29 78 31

Département 52
Le Club Nec Officiel achète JC Rom et Super CD Rom. Ach. JC SFC et S Nes. Téléphone après 20h30, au (16) 21 75 53 89.

Département 94
Ach. Valls 4. 500 Frs max. Contacter Martin, au (14) 96 21 23.

Contact

Département 18
Ech. Jex : F Soccer, Super Soccer, Granizo... contre JC Nec ou JC Super CD, neufs ou anciens. Contacter Mickael, au (16) 48 20 24 94.

Département 33
Ech. Cote + 6 Jx sur 2. Aéro Blaster contre GG + 6 Jx ou vends : 1200 Frs. Contacter Bernard, après 17h, au (16) 52 22 16 56.

Département 33
Ech. Pc Engine FT + 10 Jx (Pc Kid 2, Para Star 2...) + transfo, contre Neo-Geo avec ou sans Jx. Contacter Eric, au (16) 58 37 88 91.

Département 92
Ech. Jx SFC : 1941 contre Grandco, ou Goulash et Ghost. Contacter Alexandre, après 18h, au (14) 37 37 54 76.

Département 33
Vds. SSGX + 17 Jx + quatuoruplex + 3 manettes (dont 1 Pro) contre Neo-Geo + 3 Jx : manette ou vendu : 4000 Frs. Vds. MS + 2 Jx : 500 Frs. Vds. SFC : 150 Frs. MS + Sonic + 1 manette : 750 Frs. Téléphoneur au (16) 48 37 86 22.

Vente

Département 2
Vds. CAGX (sa emballage) + 1 jeu : 600 Frs. (Vallée : 1000 Frs). Contacter Evelyne Claude, au (16) 23 60 60 60.

Département 8
Vds. Nec CGX + 7 Jx (R Type), Ninja Spirit, Batman, Pc Kid 2... 1600 Frs. Contacter Alexandre Fievet, après 17h, au (16) 24 59 32 65.

Département 16
Vds. console Nec CGX + 8 Jx : 1600 Frs. Téléphoneur au (16) 45 69 19 59.

Département 26
Vds. SSGX + 8 Jx + 2 pads (1941, Aloyes, G'n'Shot, Hit the loc...) : 1800 Frs, ou contre SFC. Téléphoneur au (16) 75 45 61 84.

Département 31
Vds. Nec CGX + manette + 1 jeu : 550 Frs, ou 2 Jx : 700 Frs. Vds. Jx (Splatter House, Shinobi...), Nbrx prix seule : 500 Frs. Téléphoneur, au (16) 61 92 82 44.

Département 33
Vds. Nec + 3 Jx (Pc Kid 2, Nina Spirit, W Boy) : 1900 Frs ou contre SFC. Contacter Laurent, au (16) 55 50 03 79.

Département 33
Vds. Jx Nec : 250 Frs (Shinobi, A Island, F1 Circus 91, Cyber Core, F Soccer, Pc Kid 2). Contacter Cédric, au (16) 56 20 02 58.

Département 38
Vds. CD Pumping World : 200 Frs, R Type : 300 Frs, ou contre Valls 4. Contacter Francis, au (16) 74 84 03 72, ou Régis, au (16) 74 29 78 31.

Département 38
Vds. CGX + CD Rom + 5 Jx : 3200 Frs, SSGX + 2 Jx : 1200 Frs, ent TBE Ach SFC sans Jx : 1900 Frs. Contacter Nick, au (16) 76 11 86 79.

Département 50
Vds. Nec CGX + 2 pads + 4 Jx (F1 Circus, Shinobi...) : 1500 Frs (voir 2300 Frs), sur la région de St Malo. Téléphoneur au (16) 53 57 92 26.

Département 59
Vds. CGX : 350 Frs à débattre. Vds. Ech. 25 Jx Nec : S Nintendo : F Zero, Deadmoon, S R Type : de 80 à 350 Frs. Contacter Martial, de 19 à 21h, au (16) 27 74 00 37.

Département 61
Vds. SuperX + 2 manettes, F Soccer : 300 Frs, 1941 : 350 Frs, Grouls : 300 Frs, F Tennis : 300 Frs. Cherche F Zero sur S Nintendo : 200 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 32 27 10 44.

Département 63
Vds. GT + 4 Jx + transfo, étai neul 2600 Frs (valeur 3600 Frs). Contacter Christophe, au (16) 73 28 26 28.

Département 66
Vds. Nec + 2 pads + Parozi Stars, Aéro Blaster, FM Tennis, F1 Circus, Cadash, SLN Gobelins : 2000 Frs, ou contre séparée. Contacter Guillaume, au (16) 68 92 60 98.

Département 69
Vds. Nec SSGX + 11 Jx (Pc Kid 2, Aloyes...) : 3000 Frs, valeur 5000 Frs. Vds. GB + 7 Jx + acc : 1000 Frs. Contacter Julien Milon, 163 Rue de Semis : 69003 Lyon, au (16) 78 54 27 45.

Département 69
Vds. Pc Engine Duo + 1 Jx (dont 5 CD), 3200 Frs, ou contre Neo-Geo + 4 Jx. Contacter Nordine, après 19h, au (16) 78 22 41 79.

Département 71
Vds. Jx Nec : Pc Kid 2 : 200 Frs, Sokoban : 150 Frs, Energy : 50 Frs, TV Super Football : 10 Frs. Téléphoneur au (16) 85 50 10 75.

Département 75
Vds. nouveaux sur CGX, CD Rom, Super CD et SFC. Vds. GT et SGX. Contacter Denis, au (14) 50 99 92 22.

Département 75
Vds. Pc Engine GT ent TBE : 1500 Frs, ou contre CGX + 1 Jx (Hell Explorer...). Contacter Giel, au (14) 43 45 95 95.

Département 75
Vds. Nec CGX + 2 manettes + quatuoruplex + 5 Jx, faire offre. Contacter Héloïse, uniquement sur Paris et sa région, au (14) 46 33 00 65.

Département 75
Vds. Ach. Ech. Jx Nec : possédés W8 2, 800 Frs. Vds. Lymx 2 + 3 Jx : 500 Frs. Ach. Jx Super Nes : 300 Frs. Téléphoneur de 18 à 20h, au (14) 43 66 63 89.

Département 75
Vds. Jx Nec : F Soccer : 350 Frs, Pc Kid 2 : 250 Frs, F1 Circus : 260 Frs, Aéro Blaster, Super Volley, S1, Chen, FM Tennis. Contacter Alain, au (14) 45 67 31 88.

Département 75
Vds. Nec Turbo GT + adaptateur secteur + 2 Jx : 1400 Frs, ou échange contre GG + 6 Jx. Téléphoneur après 18h, au (14) 53 53 11 42.

Département 75
Vds. Jx Nec (FM Tennis, F1 91, Pc Kid 2, Tormal) : 200 Frs. Vds. manette + quatuoruplex : 50 Frs, Moto Reader : 100 Frs. Contacter Charles, après 21h, au (14) 02 06 53 25.

Département 75
Vds. Nec GT + New Zealand Story, City Hunter, Pc Kid 2 : 2000 Frs. Contacter Ryts, avant le 19 juillet, au (14) 42 51 47 73.

Département 76
Vds. Jx CGX + 7 Jx : 1200 F et Jx Neo-Geo. Contacter Catherine, au (16) 35 29 58 84.

Département 91
Vds. Jx Nec (Pc Kid 1 et 2, Neutopia 2...). Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. Jx Nec Ech. ASO + Nbrx diéls + Ex 512 K contre Neo-Geo + 3 Jx ou 2000 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 64 56 12 10.

Département 91
Vds. CGX + 4 Jx : 800 Frs, Neo-Geo + 2 manettes + Cyber Lip : 2500 Frs. Contacter Bruno Vanier, 29 rue de la polyvalence, 91200 Alins, ou au (16) 69 38 02 43.

Département 92
Vds. Ech. Jx Nec : Gunhed Bloody Wolf : liste sur demande. Contacter Phéol, après 18h, au (14) 74 67 69 69.

Département 92
Vds. Jx Nec : Bloody Wolf, Ghound,

Chase HO, liste sur demande. Contacter Phéol, après 18h, au (14) 74 67 69 69.

Département 92
Vds. CGX + 4 Jx SGX et 18 Jx : pads, vente séparée possible. Contacter Christophe, entre 17 et 19h, au (14) 46 37 34 73.

Département 93
Vds. CD Rom + Système Card 2 : 1500 Frs, ou échange contre Neo-Geo + 6 Jx. Contacter Guillaume, au (14) 49 37 37 38.

Département 93
Vds. GT + 5 Jx + transfo : 3000 Frs à débattre. Contacter Lucas, au (14) 03 05 19 85.

Département 93
Vds. SSGX + 9 Jx (J Chen, Pc Kid 2, Populous...) : 1500 Frs dans emballage d'origine, vente séparée possible. Contacter Sébastien, au (14) 45 92 06 76.

Département 93
Vds. Pc Engine GT + 5 Jx + transfo : 2200 Frs à débattre. Contacter Cédric, au (14) 03 00 83 69.

Département 93
Vds. Jx Nec (SSS, F Soldier, Pc Kid 2, Hamara Kadika...) : de 150 à 200 Frs. Contacter Benjamin, au (14) 42 35 40 40.

Département 94
Vds. CGX + 2 (Paradise, Cybercore) : 800 Frs. Contacter Pierre, au (14) 47 02 32 44.

Département 92
Vds. sur Neo-Geo : Baseball 2020 : 500 Frs, Riding Hero : 600 Frs, Magician Land : 450 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 89.

Département 75
Vds. Ech. Sunking Fight sur Neo-Geo. Ach. Jx : SNK. Recherche aussi pour F Fry. Contacter Antoine, au (14) 45 83 42 36.

Département 75
Vds. pour Lynx : CAGX, Robo Squash, C Games, Blues Light, Xenodrom : 1000 Frs. scache : 50 Frs, Jx avec notices. Contacter Mathieu, au (14) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. Lynx : 2 Jx + Adaptateur secteur valeur : 900 Frs à débattre. Contacter Julien, après 19h, au (14) 45 07 54 71.

Département 91
Vds. Jx news Neo-Geo, SFC. Vds. 16 Jx Nes. Téléphoneur au (16) 85 23 25.

Département 91
Vds. Lynx : 9 Jx + scache : 1600 Frs. Contacter Lyon, sach week-end, au (16) 86 06 40 46.

Département 92
Vds. Rindling Hero sur Neo-Geo : 700 Frs + GG + 5 Jx + adaptateur Master 950 Frs + 16 Jx : Contacter Guy, au (14) 47 49 91 20.

Département 93
Vds. Jx Neo-Geo : Enginam : 900 Frs et Last Resort : 1000 Frs. Contacter Hervé, au 04 81 91

Département 99
Ech. ASO + extension + moniteur + imprimante + Nbrx diéls, contre Neo-Geo + Jx. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 27 90 42 07.

Département 99
Ech. Neo-Geo + 1 manette + 1 Jx contre Ech. Jx, ou SSGX + 1 Jx, ou vends : 2500 Frs. Vds. Kings of the Monsters Man carte, Ech. GG + Jx, adaptateur, contre CGX. SSGX. Téléphoneur au (16) 78 34 38 16.

Département 75
Ech. Mulyan Nation contre S Soccer, ou Fated Fury. Contacter Josée, au (14) 48 14 12 73.

Département 94
Ech. Magician Lord contre tout autre Jx sach Bowling Box, Tennis, Contacter Cyrill, au (14) 49 30 24 76.

Département 95
Ech. Jx Neo-Geo et SFC, possédés : Ninja Combat, Cyber Lip, Burning, Contra, Castelvania, Achraiser... Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Vente

Département 6
Vds. F Fury sur Neo-Geo : 890 Frs à débattre. Vds. Lynx + 6 Jx : 590 Frs. Contacter Loïc, au (16) 49 49 13 95.

Département 27
Vds. Lynx + adaptateur secteur + 4 Jx (Electrocop, Rypper), vente séparée possible : 1200 Frs. Téléphoneur après 19h30, au (16) 32 28 02 96.

Département 62
Vds. sur Neo-Geo : Baseball 2020 : 500 Frs, Riding Hero : 600 Frs, Magician Land : 450 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 89.

Département 75
Vds. Ech. Sunking Fight sur Neo-Geo. Ach. Jx : SNK. Recherche aussi pour F Fry. Contacter Antoine, au (14) 45 83 42 36.

Département 75
Vds. pour Lynx : CAGX, Robo Squash, C Games, Blues Light, Xenodrom : 1000 Frs. scache : 50 Frs, Jx avec notices. Contacter Mathieu, au (14) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. Lynx : 2 Jx + Adaptateur secteur valeur : 900 Frs à débattre. Contacter Julien, après 19h, au (14) 45 07 54 71.

Département 91
Vds. Jx news Neo-Geo, SFC. Vds. 16 Jx Nes. Téléphoneur au (16) 85 23 25.

Département 91
Vds. Lynx : 9 Jx + scache : 1600 Frs. Contacter Lyon, sach week-end, au (16) 86 06 40 46.

Département 92
Vds. Rindling Hero sur Neo-Geo : 700 Frs + GG + 5 Jx + adaptateur Master 950 Frs + 16 Jx : Contacter Guy, au (14) 47 49 91 20.

Département 93
Vds. Jx Neo-Geo : Enginam : 900 Frs et Last Resort : 1000 Frs. Contacter Hervé, au 04 81 91

(14) 48 00 27 90.

Département 93
Vds. Ech. Jx Lynx, possédés : Electrocopy, Ninja Gaden, Paman. Contacter Thierry, au (14) 65 95 98 08.

Département 94
Vds. Neo-Geo + 3 Jx + 2 manettes : 3700 Frs. Vds. SFC de 450 à 750 Frs (SF 2, S Aleste...). Vds. GT + 6 Jx + adaptateur, échange impossible. Contacter Olivier, au (14) 43 58 15 00.

NINTENDO

Achat

Département 7
Ach. Ech. Jx SFC, cherche S F Soccer, Ramon, SF2, F F guy, Vds. MD + 2 manettes + bts. Vds. Fainière Nippon + cd timbre. Téléphoneur au (16) 73 50 24.

Département 62
Ach. Beetle Juice : 150 Fms au contre Balloon Kid. Contacter Bruno, après 17h30, au (16) 21 24 26 74.

Département 91
Ach. F Fight Guy sur SFC de 300 à 350 Frs. Contacter Nicolas, à partir du 1 août, au (16) 64 91 17 35.

Département 91
Ach. Jx sur S Nintendo. Fra. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

Département 92
Ach. GB seule à 250 Frs. Contacter Antonio ou Nathalie, de 17 à 18h, au (14) 46 42 78 68.

Département 93
Ach. SFC : 250 Frs. Ach. SFC 700 Frs, ou Neo-Geo : 1000 Frs. Téléphoneur à partir de 19h, au (14) 48 58 07 65.

Département 93
Ach. SFC + 1 jeu : 500 Frs, ou échange contre Nes + 3 Jx + GG + 1 jeu + batterie, ou vends Nes + 3 Jx : 500 Frs et GG : 800 mini. Téléphoneur au (14) 03 92 97 81.

Contact

Département 6
Ech. Final Fantasy Legend 4, contre Final Fantasy Adventure sur GB. Ech. Aera 88 contre SMA. Contacter, Contacter Alex, au (16) 93 65 01 27.

Département 92
Ech. Vds. Jx SFC (Castelvania 4, Mario World, Final Fight...), jette 250 à 400 Frs. Contacter Olivier, au (16) 95 76 05 86.

Département 20
Ech. Jx SFC : Lemmings, F Adams, Achraiser, contre Tortus A, Fight, Robocop, Rushing Beat, Castelvania... Contacter Pierre-Jean, au (16) 95 38 22 30.

Département 24
Ech. Super R Type, contre Castelvania 4 sur Super Nintendo. Vds. phantasy Star 3 sur MD. Fra. 350 Frs. Contacter

ANNONCES

Matheu Gossard, le week-end, au (16) 53 22 04 59

Département 57
Ech. Castelvania 4 contre Dragon Ball 2 uniquement. Contacter David, au (16) 67 58 67 26

Département 62
Ech. GB + 6 (x) (Dr Dragon 2, Batman...), contre SFC ou S Nintendo + 1 jeu ouvrant. 1400 Frs. Contacter Malory, après 20h, au (16) 21 53 50 42

Département 75
Ech. SFC contre S Nintendo + x. Contacter Clément, au (16) 43 25 17 26

Département 76
Ech. S Nintendo + Mario 4, F. Zoro, Soccer, contre Neo-Geo + Fatal Fury, ou un autre jeu. Contacter Xavier, au (16) 35 46 16 64

Département 78
Ech. Nes + 25 (x) + Nes Four Score + MD + 24 (x) + Arcade Power Stick, contre Neo-Geo + 2 manettes + 5 ou 6 (x). Contacter Siegfried, au (16) 30 21 53 17

Département 91
Ech. ou Vds. x SFC, Actraser, Darius, Controll 4, Joe et Mac, Castelvania, Contacter Gregory, après 18h, au (16) 60 11 53 83

Département 91
Ech. Vds Ach. x SFC et GG. Contacter Christophe, après 17h, au (16) 69 86 91 26

Département 94
Ech. Nes + 3 (x) (Paradise) + GB + 3 (x) + sacoché + 8 Pack contre SFC (complete) + 2 (x) ou Neo-Geo + 1 jeu Vds. x MD. Contacter Vincent, au (1) 43 68 55 94

Département 95
Ech. sur S Nintendo, F Zero contre Super Soccer. Contacter Georges, après 18h, au (16) 30 38 77 48

Vente

Département 2
Vds. ou Ech. x SFC, Tennis, Games, Ech. x MD, Golden Axe 2, Donald, Mickey, Sonic... Recherche contacts sur SFC à Amiens au mois d'août. Contacter Alexandre, au (16) 23 80 41 55

Département 3
Vds. x Nes World Cup, Tortues Ninja, SMR2, 200 Frs pœ, ou 550 Frs la lot Contacter Julien, au (16) 31 64 36

Département 3
Vds. pour Super Nintendo, F Zero 350 Frs, et M mouse pour MD. 230 Frs. Contacter Patrick, au (16) 70 32 06 83

Département 6
Vds. Nes + x (x) MD + x ou échange contre Super Nes + x, possibilité d'arrangement. Contacter Fred, uniquement en Côte d'Azur, au (16) 93 39 52 85

Département 7
Vds. Nes + 2 jeu 2000 Frs et Nec + 2 (x) + 7 (x) 1690 Frs, possibilité de vente séparée (Pc Kid 1 et 2, FM Tennis...), Ach. Ech. Vds. x SFC. Contacter au (16) 75 47 93 96

Département 12
Vds. x Nes, Farcadia 150 Frs, Robo Warrior 150 Frs, ou contre Mario 2 ou x MD Ach. Game Game 250 Frs. Contacter Pascal Aubert, Cabrol, 12120 Meljac.

Département 13
Vds. Ech. x SFC, possédée F Soccer, Contra, Exhausti... Vds. x Nec. 600 Frs. Contacter Tunc, au (16) 42 20 21 08

Département 19
Vds. x GB. Contacter Ronvald Maître, rue des Châliettes, 79190 Beynet, ou au (16) 55 85 84 82

Département 19
Vds. Nes + 8 (x) (Dr Dragon 1...), 1900 Frs. Contacter 4500 Frs. Contacter Bertrand, après 18h, au (16) 55 23 23 02

Département 22
Vds. x Nes + Kung Fu, Mario Bros 1 150 Frs, Dragon Ball 220 Frs, Goonies 2 250 Frs, Ikarus Warriors 200 Frs. Contacter Benoit, au (16) 96 74 54 99

Département 24
Vds. S Nintendo + 2 (x) (Mario 4 et S R Type), 12500 Frs. Contacter S R Type, 350 Frs. sur MD. Contacter Matheu, au (16) 53 22 04 59

Département 31
Vds. x GB (Castelvania, Duck Tales, Turtles) 120 Frs pœ. Contacter Bertrand, après 18h, au (16) 61 80 40 26

Département 33
Vds. State or Die 175 Frs. Contacter Benoit Rousseau, Lemurey, 33700 Escoussaux.

Département 33
Vds. 6 (x) 1200 Frs. Ech. contre 4 (x) MD, vente séparée possible. Contacter Borome, après 19h, au (16) 66 52 66 99

Département 33
Vds. sur GB Golf 150 Frs + notice. Contacter Laurent, après 19h, au (16) 56 07 27 27

Département 33
Vds. 9 (x) ou Nes + Nes Advantage, de 250 à 350 Frs pœ. Contacter David, tout 19h (sauf du 12/7 au 27/7) au (16) 56 20 22 72

Département 33
Vds. Nes + 8 (x) (SMB 1,2,3) + 1 pistolet en bon état 2400 Frs (valeur 4000 Frs), à débattre. Contacter au (16) 56 20 24.

Département 33
Vds. GB + 4 (x) 500 Frs. Contacter Cédric, au (16) 56 04 47 82.

Département 33
Vds. Nes + 2 (x) 800 Frs (valeur 1500 Frs), ou au (16) 50 15 11 26.

Département 35
Vds. Nes + 5 (x) (Sf off Road...), + Zapper + kit de nettoyage 1300 Frs. Vds. GB + 5 (x) 1000 Frs. Contacter Mad, après 18h, au (16) 99 53 85 86

Département 44
Vds. console Nintendo + 7 (x) + 2 manettes + Zapper (Mario 1 et 3, Goal...) Contacter Christophe, après 20h, au (16) 40 63 92 81

Département 45
Vds. x Nes (D02, Simpsons, gradus, Mario, Duck Hunt) 215 Frs pœ. Zapper 150 Frs, Bionic Commando et Shadow Warrior 290 Frs. Contacter au (16) 38 77 28 37

Département 54
Vds. Nes + 5 (x) 1300 Frs ou contre Super Nintendo + 1 jeu. Contacter François, au (16) 83 98 27 50

Département 54
Vds. 4 (x) Nes (Zelda 2, Bionic Commando, Protector, S Service) entre 250 et 300 Frs. Contacter Raymond, au (16) 83 63 15 14.

Département 54
Vds. x GB (F1 Spirit, Batman, Castelvania, Choplifter) entre 100 et 150 Frs, mallette pour GB 80 Frs, ou le tout 500 Frs. Contacter après 18h, au (16) 83 33 35 15.

Département 57
Vds. x SFC + 250 Frs pœ (RC Pro, Magaman...) Contacter Stéphane, au (16) 88 60 67 64

Département 59
Vds. console Nintendo (ss garantie) 300 Frs + 300 à 250 Frs à débattre. Contacter Jérôme, au (16) 27 83 91 17

Département 59
Vds. x GB S Mario Land 100 lns, Dr Dragon 100 Frs, Tortues Ninja 100 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 27 30 05 41.

Département 59
Vds. x GB. Wirth of the Black Maria 250 Frs, Bad Racer 120 Frs, Goal 300 Frs, Tassand Fights 200 Frs + manette spécial 100 Frs, Air Wolf 170 Frs, 2 (x) + pistolet 400 Frs à débattre. Contacter Debecker Guillaume, 8 rue d'Autrygins, 55670 Bavy.

Département 59
Vds. SFC + 2 (x) (Mario, Wagon) + add-on USA + 2 manettes 2000 Frs. Vds. Zelda 3, F Zero, Contra, Hec 400 Frs pœ. Contacter Joris, au (16) 28 27 91 34

Département 62
Vds. GB + 6 (x) (Tetris, Dr Mario, Super Mario...) 1400 Frs, possibilité de vente séparée 150 Frs le jeu et 500 Frs la console. Contacter au (16) 21 36 49 86.

Département 64
Vds. Nes TBE + 4 (x) (TMHT, DD 2, Batman, Snake Rattle & Gun) 1000 Frs, ou sans Snake 850 Frs. Contacter après 18h30, au (16) 59 68 63 54

Département 67
Vds. Nes + 5 (x) + boîte de rangement (SMR2 et 3, TMHT, Zelda 2, Dragon

Ball), 1250 Frs. Contacter au (16) 88 50 41 37

Département 68
Vds. 10 (x) SFC, Contra, 4 Addams Family, Zelda 3, Contra... de 290 à 420 Frs pœ frais de port compris. Contacter au (16) 89 27 19 50

Département 68
Vds. Nes + pistolet + 2 (x) + Mario 1 et 3, TMHT, Zelda 2, F Zero, Contra, Duck Hunt, Neo 1290 Frs. Contacter Philippe, au (16) 78 72 18 89.

Département 69
Vds. x sur SFC : Soccer 350 Frs, Assault 400 Frs, Final Fight 350 Frs. Vds. Jeu SFC F Match Tennis 200 Frs. Contacter au (16) 78 33 01 36

Département 73
Vds. Nes + Mario 3+ Zapper + Mario 1, Duck Hunt avec boîte et notice 500 Frs. Contacter Benoit, au (16) 56 74 64 66

Département 75
Vds. 12 (x) GB (Megan 1 et 2, Super Mario Land, Duck Tales...) 1850 Frs. Contacter Maurice, de 18h à 20h, au (1) 48 87 32 49

Département 75
Vds. SFC complete + S G&G 1600 Frs. Contacter Mounir, au (1) 45 39 11 71.

Département 75
Vds. x SFC Contra, EDF, Mario, Super G&G, Soulblade, Castelvania, Contacter Frédéric, au (1) 45 55 05 75

Département 75
Vds. Nes + manette + 4 (x) (SMB3, TMHT, Robocop, Solstice) + revues 900 Frs. Sur GB 001 100 Frs. Contacter François, entre 18 et 19h, au (1) 42 46 75 70.

Département 75
Vds. x SFC, Ghoul's/Ghost, Contra Spirit, Mario, Joe and Mac, Contacter Daniel, au (1) 47 27 19 93

Département 75
Vds. x SFC 450 Frs et Super Scope 500 Frs. Vds. GB 150 Frs pœ. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65

Département 75
Vds. GB + 15 (x) + 2 sacoches de rangement 200 Frs (valeur 3500 Frs sous garantie) ou contre 4 (x) SFC. Contacter au (1) 43 64 70 39

Département 75
Vds. x SFC : 490 Frs pœ + Super Scope pour Nes ou Famicom + adaptateur pour x US. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65.

Département 75
Vds. Nes + 8 (x) (Zelda 2, TMHT...) + zapper + Nes Advantage 1200 Frs. Contacter Bertrand, au (1) 40 67 92 97

Département 75
Vds. Ach. Ech. x SFC, CD Nec. Neo-Geo. Vds. Ach. Neo-Geo, ou SFC. Contacter au (1) 42 29 25 89

Département 75
Vds. GB + Megan 2, Castelvania 2, Qix Mario, Tetris, Nemesis 2 950 Frs

Département Benjamin, après 18h, au (1) 42 22 80 73

Département 77
Vds. sur SFC : Zelda 3 et S Formation Soccer 400 Frs pœ, ou les 2 700 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 64 61 74 83

Département 77
Vds. Nes + Nes accessories 600 Frs + 34 (x) 150 Frs pœ. Contacter au (16) 60 68 69 07

Département 78
Vds. x Nes et MD 150 Frs, GB 100 Frs. Contacter Vadim, au (16) 39 15 45 61

Département 78
Vds. sur Nes 2 (x) avec boîtes et notices D02 et les Swind 200 Frs pœ. Contacter Laurent, ou Hervé, au (16) 39 11 40 85

Département 78
Vds. x Nintendo Rnd Gravity 250 Frs. Turtles 200 Frs, Punch Out 200 Frs. Contacter au (16) 39 18 49 98

Département 78
Vds. GB + Case Boy + 6 (x) (Mario Land, Dreaming 2, Balloon...) 1300 Frs. Contacter Lucie, au (16) 38 73 17 68

Département 83
Vds. x GB, notices et boîtes : D Dragon 130 Frs, Tennis 150 Frs, Ninja 150 Frs, Solar Striker 150 Frs, Duck Tales 200 Frs, ou le tout 750 Frs (valeur 1200 Frs). Contacter au (16) 94 81 61 65

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

SCORE-GAMES reprend VOS JEUX ET CONSOLES en bon état sur GAME GEAR, MEGADRIVE, GAME BOY, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICOM, NEO GEO (paiement immédiat en magasin, sous 72 heures maximum en VPC) et revend les jeux et les consoles toutes marques

+ 2000 JEUX D'OCCASIONS ET NEUFS
+ 200 JEUX A MOINS DE 100 F
CARTE DE FIDELITE donnant droit à 10 % DE REMISE

LE NUMERO 1 DE LA VENTE DE JEUX D'OCCASION

VENTE PAR CORRESPONDANCE ET MAGASIN
17 rue des Ecoles 75005 Paris

(1) 43 290 290

Ouvert le lundi de 14h à 19h30 et le mardi au samedi de 10h à 19h30
ACCES à Mère Cardinal Lemoine
RER St Michel + Bus 63-66-87

P E T I T E S

Département 87
Vds. Nes + 2 manettes + 3 jr (S Mario 3) : 1000 Frs. Contacter Ludovic, après 20h, au (16) 56 69 73.

Département 91
Vds. jr GB 175 Frs, boîte et notice (Malo Crossman, Gargyle, DD1...) Contacter Simon, sur le Région de Paris, au (16) 80 80 53.

Département 91
Vds. GB + 4 jr (Golf, O Dragon, Tetris, Mario) : 800 Frs. Contacter Benoît, après 17h, au (16) 69 09 84.

Département 91
Vds. Nes + 2 manettes + 3 jr (Robocop, Turtles 1 et 2), ou contre Nec CO Rom, ou 1300 Frs à débattre. Contacter Frédéric, au (16) 60 84 19.

Département 91
Vds. Nes + 11 jr (Mario 3...) : 2500 Frs. Contacter Jean Baptiste, après 17h, au (16) 69 06 07 74.

Département 91
Vds. ou Ech. jr sur SFC (Aera 88, Garmen Fight, Exhaust Heat, Xardion...), jr sur MD : 61 Viento, Pit Fighter. Contacter Greg, au (16) 51 53 93.

Département 91
Vds. Nes + 1 jeu : 550 Frs. Vds. jr Nes de 200 à 250 Frs (SMB, Protector, Life Force...) en TBE. Contacter Sylvain, après 19h, au (16) 89 01 97 56.

Département 92
Vds. Nes + 1 jr (Mario 3, Tic et Tac, Protector...) : 1300 Frs. Contacter au (1) 42 53 51 55.

Département 92
Vds. Nes + 2 manettes + 3 jr (Mario 3, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000, 1001, 1002, 1003, 1004, 1005, 1006, 1007, 1008, 1009, 1010, 1011, 1012, 1013, 1014, 1015, 1016, 1017, 1018, 1019, 1020, 1021, 1022, 1023, 1024, 1025, 1026, 1027, 1028, 1029, 1030, 1031, 1032, 1033, 1034, 1035, 1036, 1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044, 1045, 1046, 1047, 1048, 1049, 1050, 1051, 1052, 1053, 1054, 1055, 1056, 1057, 1058, 1059, 1060, 1061, 1062, 1063, 1064, 1065, 1066, 1067, 1068, 1069, 1070, 1071, 1072, 1073, 1074, 1075, 1076, 1077, 1078, 1079, 1080, 1081, 1082, 1083, 1084, 1085, 1086, 1087, 1088, 1089, 1090, 1091, 1092, 1093, 1094, 1095, 1096, 1097, 1098, 1099, 1100, 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 1106, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200, 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1215, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223, 1224, 1225, 1226, 1227, 1228, 1229, 1230, 1231, 1232, 1233, 1234, 1235, 1236, 1237, 1238, 1239, 1240, 1241, 1242, 1243, 1244, 1245, 1246, 1247, 1248, 1249, 1250, 1251, 1252, 1253, 1254, 1255, 1256, 1257, 1258, 1259, 1260, 1261, 1262, 1263, 1264, 1265, 1266, 1267, 1268, 1269, 1270, 1271, 1272, 1273, 1274, 1275, 1276, 1277, 1278, 1279, 1280, 1281, 1282, 1283, 1284, 1285, 1286, 1287, 1288, 1289, 1290, 1291, 1292, 1293, 1294, 1295, 1296, 1297, 1298, 1299, 1300, 1301, 1302, 1303, 1304, 1305, 1306, 1307, 1308, 1309, 1310, 1311, 1312, 1313, 1314, 1315, 1316, 1317, 1318, 1319, 1320, 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342, 1343, 1344, 1345, 1346, 1347, 1348, 1349, 1350, 1351, 1352, 1353, 1354, 1355, 1356, 1357, 1358, 1359, 1360, 1361, 1362, 1363, 1364, 1365, 1366, 1367, 1368, 1369, 1370, 1371, 1372, 1373, 1374, 1375, 1376, 1377, 1378, 1379, 1380, 1381, 1382, 1383, 1384, 1385, 1386, 1387, 1388, 1389, 1390, 1391, 1392, 1393, 1394, 1395, 1396, 1397, 1398, 1399, 1400, 1401, 1402, 1403, 1404, 1405, 1406, 1407, 1408, 1409, 1410, 1411, 1412, 1413, 1414, 1415, 1416, 1417, 1418, 1419, 1420, 1421, 1422, 1423, 1424, 1425, 1426, 1427, 1428, 1429, 1430, 1431, 1432, 1433, 1434, 1435, 1436, 1437, 1438, 1439, 1440, 1441, 1442, 1443, 1444, 1445, 1446, 1447, 1448, 1449, 1450, 1451, 1452, 1453, 1454, 1455, 1456, 1457, 1458, 1459, 1460, 1461, 1462, 1463, 1464, 1465, 1466, 1467, 1468, 1469, 1470, 1471, 1472, 1473, 1474, 1475, 1476, 1477, 1478, 1479, 1480, 1481, 1482, 1483, 1484, 1485, 1486, 1487, 1488, 1489, 1490, 1491, 1492, 1493, 1494, 1495, 1496, 1497, 1498, 1499, 1500, 1501, 1502, 1503, 1504, 1505, 1506, 1507, 1508, 1509, 1510, 1511, 1512, 1513, 1514, 1515, 1516, 1517, 1518, 1519, 1520, 1521, 1522, 1523, 1524, 1525, 1526, 1527, 1528, 1529, 1530, 1531, 1532, 1533, 1534, 1535, 1536, 1537, 1538, 1539, 1540, 1541, 1542, 1543, 1544, 1545, 1546, 1547, 1548, 1549, 1550, 1551, 1552, 1553, 1554, 1555, 1556, 1557, 1558, 1559, 1560, 1561, 1562, 1563, 1564, 1565, 1566, 1567, 1568, 1569, 1570, 1571, 1572, 1573, 1574, 1575, 1576, 1577, 1578, 1579, 1580, 1581, 1582, 1583, 1584, 1585, 1586, 1587, 1588, 1589, 1590, 1591, 1592, 1593, 1594, 1595, 1596, 1597, 1598, 1599, 1600, 1601, 1602, 1603, 1604, 1605, 1606, 1607, 1608, 1609, 1610, 1611, 1612, 1613, 1614, 1615, 1616, 1617, 1618, 1619, 1620, 1621, 1622, 1623, 1624, 1625, 1626, 1627, 1628, 1629, 1630, 1631, 1632, 1633, 1634, 1635, 1636, 1637, 1638, 1639, 1640, 1641, 1642, 1643, 1644, 1645, 1646, 1647, 1648, 1649, 1650, 1651, 1652, 1653, 1654, 1655, 1656, 1657, 1658, 1659, 1660, 1661, 1662, 1663, 1664, 1665, 1666, 1667, 1668, 1669, 1670, 1671, 1672, 1673, 1674, 1675, 1676, 1677, 1678, 1679, 1680, 1681, 1682, 1683, 1684, 1685, 1686, 1687, 1688, 1689, 1690, 1691, 1692, 1693, 1694, 1695, 1696, 1697, 1698, 1699, 1700, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1708, 1709, 1710, 1711, 1712, 1713, 1714, 1715, 1716, 1717, 1718, 1719, 1720, 1721, 1722, 1723, 1724, 1725, 1726, 1727, 1728, 1729, 1730, 1731, 1732, 1733, 1734, 1735, 1736, 1737, 1738, 1739, 1740, 1741, 1742, 1743, 1744, 1745, 1746, 1747, 1748, 1749, 1750, 1751, 1752, 1753, 1754, 1755, 1756, 1757, 1758, 1759, 1760, 1761, 1762, 1763, 1764, 1765, 1766, 1767, 1768, 1769, 1770, 1771, 1772, 1773, 1774, 1775, 1776, 1777, 1778, 1779, 1780, 1781, 1782, 1783, 1784, 1785, 1786, 1787, 1788, 1789, 1790, 1791, 1792, 1793, 1794, 1795, 1796, 1797, 1798, 1799, 1800, 1801, 1802, 1803, 1804, 1805, 1806, 1807, 1808, 1809, 1810, 1811, 1812, 1813, 1814, 1815, 1816, 1817, 1818, 1819, 1820, 1821, 1822, 1823, 1824, 1825, 1826, 1827, 1828, 1829, 1830, 1831, 1832, 1833, 1834, 1835, 1836, 1837, 1838, 1839, 1840, 1841, 1842, 1843, 1844, 1845, 1846, 1847, 1848, 1849, 1850, 1851, 1852, 1853, 1854, 1855, 1856, 1857, 1858, 1859, 1860, 1861, 1862, 1863, 1864, 1865, 1866, 1867, 1868, 1869, 1870, 1871, 1872, 1873, 1874, 1875, 1876, 1877, 1878, 1879, 1880, 1881, 1882, 1883, 1884, 1885, 1886, 1887, 1888, 1889, 1890, 1891, 1892, 1893, 1894, 1895, 1896, 1897, 1898, 1899, 1900, 1901, 1902, 1903, 1904, 1905, 1906, 1907, 1908, 1909, 1910, 1911, 1912, 1913, 1914, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 20

A N N O

Département 53

Vds Shaving in the Darkness : 300 Frs (VF) Contacter Cldric, au (16) 43 54 03

Département 57

Vds MS + 15 jx + pistolet : 1000 Frs. Ech jx G6 Mickey, Monaco GP. Ach Mega CD 1850 Frs. Contacter Pierre Gasser, 12 rue du château, 57400 Sarrebourg, ou au (16) 87 23 70 17

Département 57

Vds MD + 10 jx : 2500 Frs, ou jx séparément entre 250 à 300 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 87 51 80 66, ou 87 51 92 99

Département 57

Vds MD + 1 jeu 700 Frs Vds Strider 200 Frs. Contacter au (16) 82 53 04 05

Département 57

Vds MD + 2 joystick + adaptateur pour jx Jap + 12 jx (Sonic, S de Rage...) : 3500 Frs. Contacter Arnaud, après 18h, au (16) 87 76 77 92

Département 59

Vds MSK2 + 20 jx et verdis magazine 10 pce + 5 Frs par port. Contacter au (16) 20 09 64 03

Département 59

Vds MD Jap (50 MHz) + 2 manettes + 1 jeu : 900 Frs. Contacter au (16) 28 41 71 02, ou 28 56 80 67

Département 62

Vds jx MD Quackshot : 300 Frs, Gynoum 250 Frs, Eswat 150 Frs, Alien Storm 250 Frs, Shadow Dancer 250 Frs, Golden Axe 150 Frs. Contacter Christophe, au (16) 21 29 18 67

Département 62

Vds jx Jap sur md : DJ Boy, Grosbutcher, Magical Boy 190 Frs pce Contacter Manuel, au (16) 21 39 35 70

Département 62

Vds MD Jap + 9 jx + 2 pads + alimentation + péritel + câble HIFI : 3000 Frs (ou vente séparée). Contacter Olivier, au (16) 21 02 29 06

Département 63

Vds jx Ech. Allied Beast ou Qd Run, contre Tennis Ace, ou Mickey, ou Moonwalker, prix à débattre. Contacter Thomas, au (16) 73 73 13 17

Département 63

Vds jx MS (Bonanza, Mickey) : 150 Frs pce ou 250 Frs les 2. Contacter Florian, au (16) 78 35 77 64

Département 69

Vds sur MD : Two Crud Dudes : 350 Frs. EA Hockey : 200 Frs. Quackshot : 350 Frs. Rolling Thunder 2 : 300 Frs. Mickey : 250 Frs. Contacter Bastie, au (16) 78 56 32 63

Département 69

Vds sur MD : Sonic, Robocod : 700 Frs. adaptateur Jap. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 78 44 24 29

Département 72

Vds Sonic sur MS : 180 Frs. Contacter Samuel, au (16) 43 86 16 45 FR.

Département 72

Vds MS + 2 manettes + laser + Vigilante et The Ninja : 900 Frs. Contacter Yvan, au (16) 43 93 32 69

Département 73

Vds MD Fra + 3 jx + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Stéphane, le week-end ou en vacances, au (16) 79 08 31 74

Département 74

Vds MD + 7 jx (EA Hockey, Quackshot, T Force 3...) : 2300 Frs, ou échange contre Neo-Geo. Téléphone au (16) 50 02 44 02

Département 75

Vds MD + 2 manettes + 3 jx (Merco, Toki, Desert Strike) + 3 jx GB (Hyper Lode Runner, NHL TMT) : 1745 Frs. Valke, 3291 Frs. Téléphone au (1) 40 54 92 82

Département 75

Vds MD + 5 jx (Debut, Mickey, Hell Fire, Allied Beast...) : 1800 Frs ou jx séparés entre 200 et 250 Frs. Contacter Mr Guyot, de 19 à 22h, au (1) 40 33 12 49

Département 75

Vds jx MD Road Rash et Merco : 300 Frs pce, sur Paris, échange possible. Contacter Jean, au (1) 45 20 05 29.

Département 75

Vds Monaco GP sur GG, Spiderman, Fortress, Rural Fighter, Double Drive sur GB : 150 Frs pce. Contacter Joe, au (1) 45 77 71 66

Département 75

Vds sur MD Pro 2 : 15 jx Frs ou Jap (Mickey, Madden, Marvel Land...) de 200 à 300 Frs. Contacter Gregory, au (1) 45 00 88 59

Département 75

Vds 2 jx Mega CD : 300 Frs pce. Vds monteur couleur : 700 Frs à débattre. Contacter Marc, au (1) 42 62 67 78

Département 75

Vds jx MD CD : Softscape, Earnest Evans, Heynova : 300 Frs pce. Vds jx MD : Vds Super Soccer sur S Nintendo : 350 Frs. Ech jx CD Nec. Téléphone au (1) 45 53 86 79

Département 75

Vds MD + 2 pads (dont un compétition Pro + 8 Frs) de Rage, James Buster Boxing, S Real Basketball, G Axe, Strider, S Thunderblade, Hired Beast, Hard Drive) : 2500 Frs. Téléphone au (1) 45 08 15 98 en cascade : un Amstrad CPC 464 couleur + 2 jys + 42 jx originaux

Département 75

Vds GG, W Boy, SS Shinori, Out Run, battery, tranalo : 1500 Frs. Contacter Bertrand, après 17h, au (16) 60 60 59 61

Département 75

Vds MD Fra + 8 jx (S de Rage, Shinobi...) : 1200 Frs. Contacter Cyl, au (1) 42 00 36 29

Département 75

Vds GG + 7 jx (Mickey, Shiniobi, Monaco...) : 1900 Frs. Valke, 3291 Frs, à débattre. Contacter Yvan, le soir, au (1) 40 18 32 05

Département 75

Vds MD Jap + 2 manettes + 5 jx (Dynamite Dux, Populus, Immortal...) : 1500 Frs. Contacter David, au (1) 42 78 28 40

Département 75

Vds MD Jap + 13 jx : 3000 Frs + 2 manettes. Contacter Christophe, au (16) 69 28 79 88

Département 75

Vds MD Jap + 6 jx (Sonic, Toe Jam, Mickey...) + 2 pads, le tout en TBE : 1700 Frs à débattre. Contacter Alexandre, sur Paris, au (1) 47 05 85 41

Département 75

Vds MD (sous garantie) + 23 jx (Sonic, Desert Strike...) : 8000 Frs (valeur : 12500 Frs) Contacter Lamy, au (1) 42 06 00 65

Département 76

Vds. Bardsen, Ghoul'n Ghest : 300 Frs. Thunder Force 2 : Golden Axe : 200 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 35 58 70 82

Département 76

Vds sur MD : Populus : 320 Frs + codes. World Cup Italia : 250 Frs. Contacter Patrick, au (16) 32 90 08 17 ou au (16) 58 96 03 77

Département 76

Vds Ech jx MD sur région 76 unique-ment. Téléphone au (16) 35 70 74 94

Département 77

Vds MD + 7 jx (S de Rage, Pat Ridley Basket...) + GB + 5 jx (Mato, Piczou...) : 2500 Frs. Contacter Jérôme, au (16) 64 41 81 58

Département 77

Vds MD Jap + 2 manettes Pro 2 + 2 jx (G Axe et Monaco GP) : 990 Frs. Contacter Julien, le week-end, au (16) 64 22 90 98

Département 77

Vds MD Fra sous garantie + 2 pads + 3 jx (S de Rage, Mickey et Dark Castle) : 1250 Frs. Contacter Stany, après 18h, au (16) 64 26 80 66

Département 77

Vds MS + jx (Alien Storm, Rastan...) : 850 Frs. les jx de 50 à 200 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 60 17 94 39

Département 77

Vds MD + jx (Might and Magic, Sonic, Quackshot, Devil, Contacter Christian, au (16) 64 34 19 80

Département 77

Vds GG, W Boy, SS Shinori, Out Run, battery, tranalo : 1500 Frs. Contacter Bertrand, après 17h, au (16) 60 60 59 61

Département 77

Vds MD + 1 pad + arcade power + 10 jx (S de Rage, Quackshot...) : 3000 Frs, ou échange contre Neo-Geo + 2 manettes + 1 jeu Téléphone au (16) 64 26 26 16

Département 77

Vds jx MS : Sonic 200 Frs, California GM, King Fu Kid, Rescue Mission, Thunder Blade, Chiptester : 150 Frs pce.

MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvrez tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.
METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : LME Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7



BIENTÔT
MICROGAME
PIN'S

LES CONSOLES

NINTENDO

SUPER FAMICOM

SUPER NES (américaine)

LES JEUX

SOL BLADE - ZELDA II
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)
JOE AND MAC - SUPER MARIO BROS 4
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CUP SOCCER - SUPER TENNIS
MAGIC SWORD

A VENIR EN JUNE

STREET FIGHTER II
TORTUES NINJA 4
LES SIMPSONS - BATTLETOADS

LES JEUX

MANETTES X-1
ET J.B KING

GAME BOY

HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
KICK OFF
SUPER STREET BASKETBALL
IKARI WARRIORS II
RUBBLE SAVER II
GOMEN FIGHT
ROCKMAN WORLD
F1 HERO GB
SUPER MARIO LAND

LES MICROS

LES JOYSTICKS
LES SOURIS - LES FOURNITURES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

SEGA

MEGA-CD 2990F
MEGADRIVE console + sonic 1290 F
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR nouveau packaging

LES JEUX

SONIC - CHAMELOT
KID CAMELOT
TOKI - ROBOCOD
AUSIA DRAGON
EA HOCKEY
JOHN MADDEN II
DESERT STRIKE
F22 INTERCEPTOR
CRUZE BLISTER
LAKERS VS BULL
JORDAN VS BIRD
TURBO OUTRUN
MARBLE MADNESS

A VENIR EN JUNE

SLATTER HOUSE II
SHINING FORCE
GRAND SLAM - AGASSI TENNIS
OLYMPIC GOLD - MONACO G.P 2

SNK

Modelo 50 Htz
Guillemot

NEO-GEO 2990F

+ Magicion lord 3490F
FATAL FURY - MUTATION NIGHT
BLUE'S JOURNEY - BURNING FIGHT
SOCCER BRAVU - SUPER 8 - MAN
ALPHA MISSION II
FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO
BASEBALL STAR II

LES JEUX

ET AUSSI
LES JEUX Atari - AMIGA AMSTRAD CPC -
PC COMPATIBLES

ABUS DANGEREUX

LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIR

JOURNAL DRÔLE

**LE FILS DU RETOUR DE LA REVANCHE DE
L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE**

LE N°1

EST EN VENTE PARTOUT!

**16 PAGES GRAND FORMAT!
TOUT COULEUR, SANS PUB!**

(bonne surprise pour ceux qui se sont abonnés et à qui on avait promis 12 pages!)

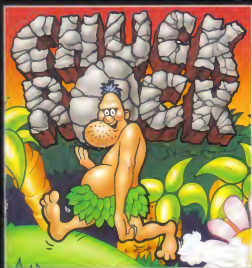
NE LE RATEZ PAS!

Sinon, vous risqueriez de le rater!

10 FRANCS SEULEMENT!

Jeu: combien y a-t-il de points d'exclamation dans cette page?

UNGA BUNGA!



Orphélia, la femme de ce gros bonhomme préhistorique nommé **Chuck Rock**, a été **kidnappée** par le méchant **Gary Gritter**. Chuck pourra-t-il courir, sauter et donner des **coups de bide** pour se frayer un chemin tout au long de ces 5 niveaux formidablement excitants mais **truffés** de dizaines de **dinosaures** débiles et de surprises à gogo? Ou bien, devra-t-il voir son amour se briser sur les rocs?

Disponible sur **Sega Megadrive** et **Master System**, **CHUCK ROCK** comprend.....

- UNE ANIMATION DIGNE D'UN DESSIN ANIME
- UNE MUSIQUE ET DES EFFETS SONORES EXUBERANTS, TRES "ROCK"
- UNE ACTION COMPLETÈMENT PRE-HYSTERIQUE
- CINQ NIVEAUX FOLLEMENT DROLES

CHUCK ROCK - Une nouvelle **création remarquable** de **Virgin Games**.

Chuck Rock © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All Rights Reserved.

Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.



SEGA



virgin games-
immaculate
concepts